
POR SOLO
3,50€
REVISTA OFICIAL NINTENDO
WiiU
3DS
Wii
DS
Nº 242 • 3,50€
Nintendo®
ANIVERSARIO
20 AÑOS
REVISTA OFICIAL
¡20 portadas distintas!
CONCURSO
GANA 1 Wii U
Descifra nuestro código secreto
PIKMIN 3
Las criaturas más deseadas
Wii U
12 JUEGOS PUNTUADOS
8 AVANCES EXCLUSIVOS

# Bienvenidos



## CÓDIGO SECRETO

# ¿Has descubierto el secreto de las 20 portadas diferentes?

¡Participa en nuestro concurso y gana 1 Wii U Premium!

**Reúne las 20 palabras secretas que se ocultan en las 20 portadas de la revista y descubre el mensaje secreto. Si lo consigues, entras en el sorteo de una Wii U Premium Pack (con su NintendoLand).**

**Te contamos paso a paso qué debes hacer para descifrarlo:**

**1. En cada una de las 20 portadas se oculta una palabra secreta.** Búscala bien, que está seguro. Busca en la imagen, en el fondo, en cualquier sitio.

**2.** Lo suyo sería que te las compraras todas para que dedicaras su tiempo a dar con cada una, pero... si no puedes, **tendrás que ingeniártelas para, al menos, verlas de cerca.** O quizá algún amigo haya conseguido alguna de las portadas que no encuentras y sepa la palabra que te falta. ¡Muévete para conseguirlo!

**3. ¿Las tienes todas ya? Recuerda que son en total 10 revistas distintas, con dos portadas cada una.** Cuando las tengas todas, verás que forman una frase. ¡Enhorabuena! Ese es nuestro mensaje secreto.

**4.** Cuando las tengas, solo tienes que entrar en **www.hobbyconsolas.com/concurso-20-portadas-nintendo**, y rellenar, junto a cada portada, la palabra que esconde. De esta forma completas el mensaje secreto.

**5.** Déjanos tus datos para participar en el **exclusivo sorteo de una Wii U Premium Pack,** con la que premiaremos tu interés y fidelidad a la revista.

Y... ¡Suerte!































*¡Atrévete a coleccionarlas todas!*

# Día D, Hora H



Juan Carlos García

Algunas veces, como por arte de magia, todo encaja. Nosotros ya sabíamos que este número saldría el día 30 de noviembre, pero desconocíamos que sería la fecha elegida por Nintendo para lanzar Wii U en Europa. Cuando supimos el casual encuentro, inmediatamente pensamos en hacer algo especial. ¿Hacer 20 portadas diferentes? ¡Era una locura pero el corazón nos convenció! Uniríamos el 20 aniversario de la Revista Oficial con uno de los días más importantes en la historia reciente de Nintendo.

Nos propusimos hacer el mayor número posible, el mayor que nadie pudiera tener, de reviews de juegos de Wii U. Queríamos los más fuertes, los más grandes, los más potentes. Y no dejaríamos de pelear hasta el último minuto por analizarnos y puntuarlos. Aunque fuera al límite del cierre de la revista.

Así que este número que tienes entre manos es diferente, y también único. Tiene la portada que acabas de ver y también otra al final, que en realidad es el principio de otra parte de la revista donde hemos incluido 12 reviews de Wii U y un reportaje con los 8 juegos que van a marcar el futuro de la consola durante 2013.

10 ediciones diferentes, con 10 portadas + 10 portadas. ¿Cuál has elegido tú?, ¿no te has sentido tentado a comprar otra? ¡A mi me ha dado el punto de conseguir la colección completa y no voy a parar hasta tenerlas todas!

Porque además tiene premio. Hay un código secreto en las portadas que te permitirán hacerte con una Wii U. Solo hay que tener algo de vista y por qué no algún contacto. Entérate en esta misma página de cómo participar. Y sobre todo disfruta de la sensación que también tenemos nosotros, de estar haciendo algo que no se olvidará fácilmente.
¡Mucha suerte a todos!

# Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 242





página 28

**Paper Mario Sticker Stars.** Descubre qué nota le hemos dado al RPG más mágico de 3DS.



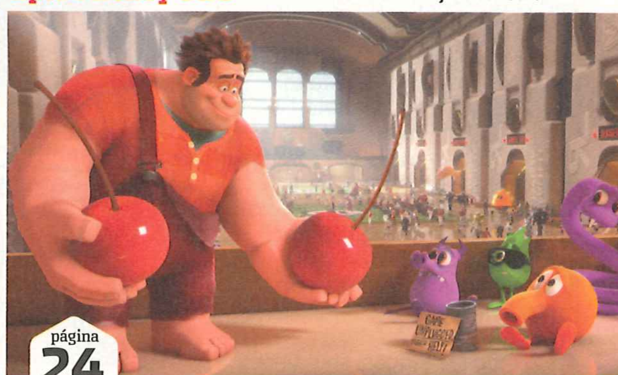

página 18

**20 juegos** que marcarán el futuro de tu portátil 3D.



página 32

**Epic Mickey 3DS** ¿Cómo son sus orejas en 3D?



página 24

**Rompe Ralph.** O cómo el cine homenajea a los juegos.

## Todos los juegos de este mes...

# THE AMAZING SPIDER-MAN™

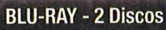
"EL MEJOR SPIDER-MAN HASTA LA FECHA"

- Marlow Stern, Newsweek

YA DISPONIBLE en DVD VIDEO, Blu-ray Disc™, Blu-ray 3D™ y PLATAFORMAS DIGITALES




DVD



BLU-RAY - 2 Discos




BLU-RAY 3D - 2 Discos




DVD + CÓMIC




BLU-RAY 2 Discos + CÓMIC




MÁSCARA COMBO (2 BD + 1 DVD)



COLUMBIA PICTURES

MARVEL

SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT

La consola se ha podido probar en diferentes eventos, incluyendo tanto los primeros juegos como otros que saldrán en el futuro

Desde el 30 de noviembre...

# ¡Por fin llega a Europa la Wii U manía!

¡La consola ya está aquí! Pero gracias a eventos como **#conWiiUpuedo** todos pudimos descubrir cómo va a cambiarnos la forma de jugar.



**+info**
**Wii U está disponible** desde el 30 de noviembre, y podrás encontrarla a diferentes precios según el punto de venta. Nosotros hemos visto el pack básico desde 290 Euros...

Nintendo se ha volcado más que nunca en la comunicación de su nueva consola. Asegurarse de que el usuario **entendiera qué es Wii U** y qué tipo de cosas nos va a permitir hacer, era fundamental para el éxito de la máquina. Así que durante el mes de noviembre, que ha sido muy agitado, hemos podido vivir dos eventos diferentes en los que **lectores, usuarios y periodistas hemos probado Wii U** y muchos de sus juegos de lanzamiento.

El sábado 10 de noviembre se celebró en nuestras oficinas de Axel Springer, en Madrid, el **Wii U Gaming Day**. Alrededor de 150 personas descubrieron la nueva consola y pudieron comprobar por sí mismos de qué hablábamos al referirnos a juego asimétrico, usos del gamepad... y alucinaron al ver por primera vez Mario en HD, NintendoLand, Rayman Legends, Assassin's Creed 3...

El sábado 17 de noviembre, Nintendo abrió las puertas del madrileño **Palacio Neptuno** para recibir a todos los que quisieran probar la consola. Organizaron un superevento con el nombre **#conwiiupuedo**, en el



## TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES





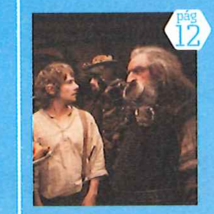
pág 8 **Shigeru Miyamoto**

Participamos en una mesa redonda con él tras la entrega del Príncipe de Asturias.



pág 11 **Héroes de moda**

Este número le ha tocado el turno a Megaman, que para eso cumple 25 años.



pág 12 **Agenda**

Alucina con lo que está organizando la revista Hobby Consolas con el estreno de El Hobbit. Echa un ojo.



**El manejo del mando** ha dejado satisfecho a todo el que lo ha probado. Destacan su ligereza y ergonomía.




**Cerca de 1.600** personas "arrasaron" el Palacio Neptuno en #conWiiUpuedo.




**Hubo espacio para la 3DS** entre Wii U. Probamos todos sus futuros éxitos.





**Cincuenta puestos de juego** con 20 títulos para probar eran el reclamo perfecto. Entre ellos, era la primera vez que se podían probar títulos como Call of Duty, Mass Effect 3 y FIFA 13 de Wii U.

**El modelo Premium** sale en color negro, y ya sabréis que incluye NintendoLand en su caja original, además de 32 gb de memoria flash.

que cerca de **1600 personas** comprobaron de qué forma va a cambiar Wii U la manera de interactuar con una consola.

La experiencia incluyó **50 puestos** cargados con más de 20 juegos entre los que aparecían exclusivas como **Call of Duty Black Ops II o Mass Effect 3**, nunca vistas hasta ese momento. No contentos con eso, Nintendo nos permitió disfrutar de títulos de la eShop que veremos desde ya mismo en la tienda de Wii U como **Chasing Aurora**. Esta pequeña joya, enfocada al multijugador asimétrico (cuatro wiimotes + Wii U Gamepad) estará acompañada en la tienda con títulos como **Trine 2, Nano Assault Neo o Little Inferno**, convirtiéndose en uno de los puntos clave del éxito de Wii U.

Y por fin ha llegado la hora. La consola Wii U ya está aquí. Y junto a ella un **aluvión de títulos (23** para ser exactos, con algunos bombazos... mira, mira la lista de la derecha) que conforma el lanzamiento más grande jamás diseñado en la historia de los videojuegos. ¡Esperamos que sea todo un éxito!

## ¡23 juegos!

¡Nada menos que **23 títulos** estarán disponibles desde el primer día junto a la consola!

**505 Games**
- Funky Barn

**Activision**
- Call of Duty: Black Ops 2
- Skylanders Giants
- Transformers PRIME

**Electronic Arts**
- FIFA 13
- Mass Effect 3: Edición Especial

**NAMCO BANDAI**
- Ben 10 Omniverse
- Family Party: 30 Great Games
- TANK! TANK! TANK!
- Tekken Tag Tournament 2 Wii U Edition

**Nintendo**
- Nintendo Land
- New Super Mario Bros. U

**SEGA**
- Sonic & All-Stars Racing Transformed

**Tecmo Koei**
- Warriors Orochi 3 Hyper

**THQ**
- Darksiders 2

**Ubisoft**
- Assassin's Creed III
- Just Dance 4
- Rabbids Land
- Sports Connection
- Your Shape: Fitness Evolved 2013
- ZombiU

**Warner Bros. Interactive Entertainment**
- Batman Arkham City: Armoured Edition
- Game Party Champions

ENTREVISTA Shigeru Miyamoto, Premio Príncipe de Asturias 2102 de Comunicación y Humanidades

# "No pienso en géneros; creo que cualquier cosa puede convertirse en un videojuego"

Pasó como un tsunami por Oviedo, firmando autógrafos a los fans como si fuera una estrella del rock, derrochando sonrisas y bailes, siendo diferente. Aprovechamos su visita a España para aprender muchas cosas de su forma de trabajar, de sus juegos y de él.

**La Revista Oficial tuvo el placer de participar en la mesa redonda de Nintendo junto a Shigeru Miyamoto. En ella pudimos comprobar varias cosas: que tiene un aspecto increíble, que sonríe siempre, que tiene las cosas muy claras, y que puede estar en varios sitios a la vez: "ahora estoy aquí, y las cosas no se han paralizado en Nintendo (jajajaja)". Estuvimos más de una hora preguntándole cosas, con lo que habríamos necesitado unas cuantas páginas más para transcribir lo que nos contó. Así que permitidnos hacer un resumen con lo más importante de nuestra charla.**

**¿Qué implicaciones tendrá la doble pantalla en el ocio del futuro?**
Al diseñar Wii U empecé pensando en cuál sería la mejor forma de disfrutar los videojuegos en el salón de casa, de manera que todos pudieran convivir en él. Otro objetivo ha sido buscar la conectividad entre las pantallas. Aquí las posibilidades de creación son inmensas y hay que dejar que los desarrolladores las vayan descubriendo. Sin duda Nintendo Land será un juego del que puedan tomar ideas y técnicas. Otra función de Wii U es que en cualquier momento puedes trasladar la imagen de la TV al Gamepad. Imagínate jugar con él aprovechando además su giroscopio, potente y preciso; esto ampliaría los campos de diseño del vieojuego.

**¿Cómo ha cambiado su concepto de diseño de los videojuegos en los últimos 20 años?**
He conseguido crear consolas y dispositivos que se ajustan más a los juegos. Hace 20 años no tenía esa visión y ahora estoy más enfocado en ver cómo hacer que los juegos sean más divertidos a través del hardware. Wii la diseñé pensando en los salones de casa, con Wii U debía ir más lejos. La mayoría de la gente juega en el salón, y tiene que compartir la televisión con su familia. Wii U te facilita la labor si quieres hacer algo más que simplemente verla, por ejemplo buscar un vídeo en internet con el gamepad y después lanzarlo a la tele cuando ya lo tengas disponible. Eso es lo que he cambiado: veo los videojuegos como más parte de la familia que antes.

**¿Cree que la conexión online e innovaciones como Miiverse permitirán a los desarrolladores contar con más oportunidades y herramientas con las que mejorar sus juegos?**
Siempre hemos querido que el mayor número de usuarios pueda disfrutar una consola, y ahora los datos indican que es el momento de crear una máquina, un dispositivo basado en internet, porque pensamos que todo el mundo tiene esa posibilidad en su casa. Pero tengo que decir que mi forma de trabajar es la siguiente: cuando creamos Mario Kart, le dije a los diseñadores que antes del modo versus se preocuparan por hacer un juego divertido para jugar solo. Si lo consigues, cuando metes más gente la diversión se multiplica.

Por otra parte, hoy se habla mucho del tema social, pero nosotros hemos querido parar a pensar en lo que significa eso realmente, en la esencia: queremos que sea seguro, fácil, que se acceda con tranquilidad. Y había un punto clave: que fuera gratis, pero al final no se pudo.

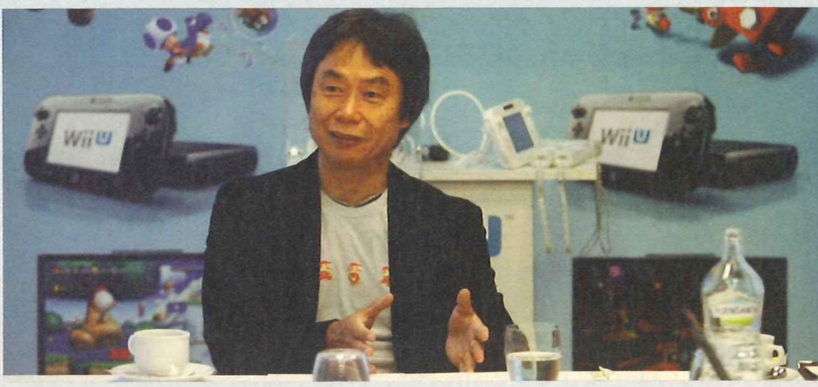
## Una selección de Miyamoto

Hemos seleccionado los juegos que parten de una idea suya, en los que se involucró especialmente o tomó las riendas del desarrollo en momentos concretos. Juegos que diseñó o dirigió.

1. Donkey Kong (1981, NES)
2. Donkey Kong Jr. (1982, NES)
3. Mario Bros. (1983, NES)
4. Devil World (1984, Famicom)
5. Super Mario Bros. (1985, NES)
6. Super Mario Bros. The Lost Levels (1986, F. Disk)
7. The Legend of Zelda (1987, NES)
8. Doki Doki Panic (1987, F. Disk)
9. Zelda II (1988, NES)
10. Super Mario Bros. 3 (1988, NES)
11. Super Mario World (1990, SNES)
12. A Link to the Past (1991, SNES)
13. Super Mario Kart (1992, SNES)
14. Wave Race (1992, Game Boy)
15. Star Fox (1993, SNES)
16. Yoshi's Island (1995, SNES)
17. Mole Mania (1996, Game Boy)
18. Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars (1996, SNES)
19. Super Mario 64 (1996, N64)
20. Star Fox 64 (1997, N64)
21. Ocarina of Time (1998, N64)
22. Pikmin (2001, GameCube)
23. Metroid Prime (2002, GameCube)
24. Pac-Man VS (2003, GameCube)
25. Nintendogs (2005, NDS)
26. Mario VS Donkey Kong 2: March of the Minis (2006, NDS)
27. Zelda Twilight Princess (2006, GameCube y Wii)
28. Super Mario Galaxy (2007, Wii)
29. Wii Fit (2007, Wii)
30. Wii Music (2008, Wii)



**Durante la mesa redonda,** Shigeru Miyamoto no dejó de sonreír un instante. Sin duda haber recibido el Príncipe de Asturias, y su visita a Oviedo, le habían sentado de maravilla.

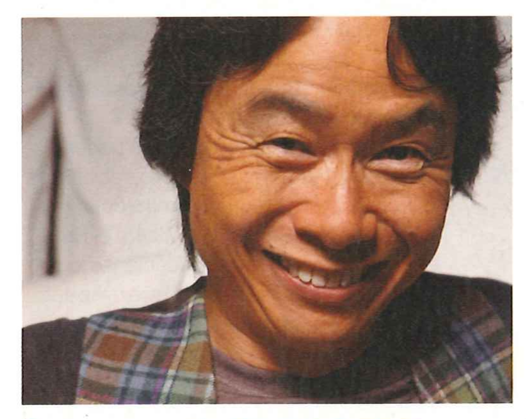


**Miyamoto admitió** estar trabajando en crear grupos dentro de Nintendo que puedan trabajar sin que él tenga que estar presente. "Si algo me pasara, la empresa no puede quedarse parada".

# Así piensa, así trabaja Shigeru Miyamoto

**Algunas cosas que no sabías de cómo piensa Shigeru Miyamoto o de sus juegos.**

- **"Todos los juegos en los que participo deben ser divertidos** y fáciles de entender. Para mi es esencial que gusten a mucha gente."
- **"Mario es mi personaje preferido.** Después de crearlo, quise hacerlo mi marca personal y por eso lo hice aparecer en todos los videojuegos que pude."
- **"Ser uno mismo es importante,** pero cuando no se tiene trabajo es complicado mantener esa política y personalidad. Si no conseguís entrar en una empresa, intentad hacer algo por vosotros mismos."
- **"Nintendogs se me ocurrió cuando empecé a tomar lecciones para enseñar a mi perro:** me di cuenta de que no eran para que aprendiera nada, eran simplemente para que fuéramos capaces de interpretarnos uno al otro."



## "CUANDO CREAMOS MARIO KART, LE DIJE AL EQUIPO QUE ANTES DEL VERSUS HICIERAN EL JUEGO DIVERTIDO PARA UNO SOLO"

**¿De qué diferentes maneras se podrá utilizar el control de Wii en la Wii U?, ¿incluso podrían interactuar Wiimote y Gamepad Wii U?**
Partimos de que los usuarios de Wii U van a tener al menos un mando de Wii y un nunchuk, así que los desarrolladores podrán usar los interfaces que consideren con tranquilidad. Por ejemplo en Pikmin 3 la idea es dejar que cada jugador elija con qué mando jugar. Respecto a la segunda pregunta, el pad de Wii U tiene un sensor para recibir el mando de Wii, de forma que podría haber un juego en el que tuviéramos que apuntar con el Wiimote a la pantalla del pad.

**¿Existe la posibilidad de que Retro Studios diseñara un nuevo Zelda?**
Zelda se hace más grande con cada juego y si tuviéramos que hacerlo solos en Nintendo únicamente nos dedicaríamos a eso. Cada vez trabajamos más con empresas externas como Monollith, y Eiji Aonuma está cerca de ellas, así que no es descabellado pensar que Retro Studios pudiera hacer el trabajo. Pero el guión de todos los Zelda se crea en Nintendo y así debe seguir. Además tendríamos que estar en contacto permanente con ellos, y eso sería difícil con Retro, por distancia y cambios horarios.

**¿Cuál ha sido su decisión más difícil durante el desarrollo de Wii U?**
Durante el desarrollo de Wii U hubo decisiones muy complicadas, pero lo que más luché fue el Wii U Gamepad, su precio e incluso cuántas pantallas eran necesarias. Nos esforzamos al máximo y todos los aspectos han sido estudiados y meditados hasta la saciedad. El tamaño de 6,1 pulgadas era el ideal, y ahora el iPad Mini nos lo ha demostrado.

**¿Veremos en Wii U un juego diseñado y dirigido por Miyamoto?**
Tengo dos objetivos en este momento. Uno es ver lo que creo yo, que sea algo interesante. Otro es crear grupos dentro de Nintendo que puedan trabajar sin mi. A Wii U le veo muchas posibilidades y me gustaría crear cosas para ella en el futuro.

**¿Cuál es el momento más difícil que ha atravesado la compañía?**
Con cada lanzamiento de una consola puede hacer que la empresa suba o se dé un batacazo. Ten en cuenta que mientras para una empresa de electrodomésticos vender 1 millón de unidades es un éxito, una de consolas debe alcanzar los 50 millones. Pero tampoco queremos centrarlo todo en eso, esto es parte de la industria de entretenimiento.

**¿De qué creación se siente más orgulloso?**
Pikmin fue muy difícil. Es el desarrollo del que más satisfecho me siento.

**¿Qué género que no haya trabajado le gustaría hacer en el futuro?**
Mi forma de pensar los juegos no es así. De repente entra algo en mi cabeza y siento la necesidad de crearlo. Cualquier cosa puede convertirse en un juego, por eso no pienso en géneros. De todas formas, por mi manera de ser hay tres opciones para crear:
-Algo que nadie haya hecho nunca.
-Algo que esté vendiendo muchísimo.
-Algo que en el pasado fracasé y quiera tomarme la revancha.



**El Wii U Gamepad** con el que posa, fue uno de los quebraderos de Miyamoto durante el diseño de Wii U.

# Entrevista con... Steve Lycett

El productor de **Sumo Digital** nos habla sobre Sonic & All Stars Racing Transformed.



## Perfil

**Antes de unirse al sello Gremlin Interactive en 1997,** Lycett trabajó en varias tiendas de videojuegos. En Gremlin, donde empezó siendo tester, participó en la producción de títulos como **Rally Masters, Men in Black, Superman.** Sumo fue adquirido por Infogrames, desmantelado después y ahora es parte del Grupo Foundation 9 Entertainment.



## ¿Cómo se ha desarrollado?

**SUMO DIGITAL cuentan entre sus desarrollos con grandes juegos de velocidad como OutRun, Toca Racer, F-1 2009.** La compañía de Sheffield (UK) ha trabajado para un amplio elenco de compañías, como Sega, Konami, THQ, Codemasters o Electronic Arts. Preguntado por el diseño de Sonic & All Stars, Lycett nos comentó que "hemos desarrollado las versiones de consolas domésticas en SUMO DIGITAL con un grupo básico para las características que compartían, y con un grupo independiente centrada exclusivamente en Wii U. Así que al final el juego se ha beneficiado de todos los conocimientos del equipo que había trabajado en todos los All-Stars Racing, además de las caras nuevas que se han unido a nosotros desde Bizarre Creations y otros estudios (como Black Rock). ¡Ha sido un equipo bastante grande, con alrededor de 200 personas implicadas!



**Todo el mundo cita Mario Kart cuando hablan de tu juego. ¿Qué te parece?**
SL: Lo vemos más como un cumplido. Competimos contra una saga muy establecida, y entiendo que la gente pueda pensar que los dos juegos son similares. Sin embargo, cuando pruebas nuestro juego ves que, en realidad, son muy diferentes. Nosotros tenemos tres juegos en uno con las conducciones por tierra, mar y aire, y además hemos potenciado el multijugador a pantalla partida y online más allá de lo que probablemente hayáis experimentado. En todo caso el nuestro es más un juego de carreras que de karts.

**¿Os habéis inspirado en Wave Race para las zonas acuáticas?**
SL: Queríamos que las zonas acuáticas se jugaran también como en un juego solo dedicado a carreras acuáticas, lo mismo que las zonas de aire... Por supuesto, en esos juegos no corrías sobre ríos de lava, o atravesando un laboratorio secreto sobre un río de baba. Hemos tomado lo mejor de ambos juegos, pero tratando de mejorarlo de una manera inesperada.

**¿Cuál ha sido vuestro criterio para seleccionar a los personajes del juego?**
SL: Cada vez que hacemos un juego All-Star pasamos eras debatiendo cuáles son los personajes adecuados. Hemos de asegurarnos de que tenemos la selección adecuada para niños y adultos, a los fans clásicos y a aquellos que aún no les conozcan... Y además necesitamos una buena combinación de personajes masculinos y femeninos. Creo que tenemos una buena mezcla, con erizos, robots, monos, piratas, ninjas.

**¿Qué diferenciará a la versión Wii U?**
SL: En Wii U nos hemos beneficiado de su mayor memoria, lo que nos ha permitido usar texturas más detalladas. Y además hemos hecho muchas cosas chulas con la pantalla del Gamepad, más allá de los adorables mapas de los circuitos, en alta definición y dibujados a mano que muestra. Además, el modo multijugador permite 5 jugadores, incluyendo cooperativo local y la posibilidad de compartir armas, y todos pueden jugar online con una sola consola. Es decir, 10 jugadores pueden competir online con solo dos Wii U... Además, hemos creado dos zonas especiales online en las que los jugadores se encuentran y pueden votar la siguiente pista y modo de juego en la que van a jugar.

**¿Qué pensaste al saber que estabas a cargo de un juego de Wii U?**
SL: Suponíamos que íbamos a hacer una versión de Wii U, pero no sabríamos sobre ella hasta haber terminado la preproducción. Para nuestro alivio, el hardware cumplió las especificaciones que nos habían prometido, así que empezar el desarrollo no fue muy traumático. El desafío entonces era cómo íbamos a utilizar el Gamepad. Me gusta pensar que lo hemos hecho de forma inteligente, pero vamos a esperar para ver cómo lo usan los jugadores.

## "HEMOS CLAVADO EL MANEJO DE CADA SUPERFICIE Y LA PROFUNDIDAD DEL CONTROL. PARA AUTÉNTICOS JUGONES"

**¿Cuál es tu juego favorito de lanzamiento de Wii U? Puedes decir el tuyo...**
SL: Oh, eso sería fácil. Estoy intrigado por Nintendo Land. Sobre todo por ver qué hace Nintendo con el Gamepad. Tienen esa habilidad para crear controles sencillos y fáciles de captar, pero muy profundos. ¡Además yo soy un fanático de sus personajes y sus mundos!

**Para acabar, tu experiencia con Wii U ha sido...**
SL: ¡Emocionante! Arrancamos en una nueva consola, con el que creo que es nuestro mayor juego para SEGA hasta la fecha, y vamos a estar en manos de los jugadores en el lanzamiento de la máquina. ¡No puedo pedir más!

# Mega Man

## Un robot que siente... pero sobre todo salta y dispara

**Mega Man es un robot humanoide** que tiene dos creadores: en el juego, el doctor Thomas Light. En el mundo real, su "papá" es Keiji Inafune, que antes de dejar Capcom en 2010 trabajó en casi todas sus grandes sagas... e incluso produjo en Zelda Minish Cap.

**Lleva acoplado al brazo un cañón llamado Mega Blaster.** Al derrotar a cada jefe, consigue un nuevo tipo de disparo: hielo, fuego, bumerán... cada enemigo es débil a un arma, por lo que la saga siempre ha tenido algo de juego de piedra, papel y tijera.

**El Dr. Light programó a Mega Man** con una inteligencia artificial muy avanzada que le permite tener emociones y distinguir entre el bien y el mal. Por eso, cuando el malvado Dr. Wily utiliza los robots para sembrar el caos, no duda en ponerse en marcha.

**HIJO DE LA ÉPOCA DE LOS 8 BITS, HA PROTAGONIZADO JUEGOS DE LETAL DIFICULTAD**

**Los juegos de Mega Man** han vendido cerca de 30 millones de copias. Y el personaje ha dado el salto a la TV: en los 90 protagonizó un OVA y una serie de anime de dos temporadas. Además, en sus aventuras han nacido otros héroes populares, como Zero, prota de la saga Mega Man Zero.

**En Japón se le conoce como Rock Man.** De hecho, los nombres que hacen referencia a géneros musicales son una constante en la saga: la hermana de Mega Man se llama Roll (los hermanos Rock & Roll), Proto Man se llama Blues, más tarde llegarían los "Mega Man Killers" Punk y Ballade.




### ESTÁ DE MODA PORQUE...

El héroe de la armadura azul cumple **25 añazos** este mes de diciembre y de momento Capcom lo ha celebrado con relanzamientos de **clásicos** para **la Consola Virtual**... pero prometen alguna sorpresa más. ¿Será algún juego nuevo para consola? ¡Ya va tocando!

## Los juegos más míticos de Mega Man



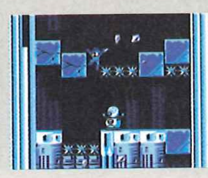
**Mega Man** (NES, 1993) El inicio de una larga saga, acción 2D de diabólico diseño y terrible dificultad.



**Mega Man X** (SNES, 1993) Subsaga con un Mega Man más adulto llamado X. En este juego nació Zero.



**Mega Man 64** (N64, 2001) En N64 la moda era dar el salto a las 3D, y Mega Man lo hizo con brillantez en esta aventura.



**Mega Man 10** (WiiWare, 2010) Casi una década después, la saga volvió con aspecto de 8 bits y su mítica dificultad.

# Agenda Nintendo

**De 30 de noviembre a 30 de diciembre** con las navidades de por medio y lo mejor del año.

Diciembre 14

## Ven con Hobby Consolas al estreno de El Hobbit

Evento especial **www. hobbyconsolas.com/especial-estreno-el-hobbit**

**¿Quieres vivir el estreno más especial de la película de las Navidades?** Nuestros compañeros de Hobby Consolas van a celebrar un evento por todo lo alto el mismo día del estreno: será el 14 de diciembre en los cines Dreams Palacio de Hielo, de Madrid. El plato fuerte será la proyección en 3D de El Hobbit, la nueva película de Peter Jackson, que narra la historia previa a lo que nos contó en su trilogía de El Señor de los Anillos. Además, disfrutarás también de un coloquio en el que van a participar los mejores expertos en la saga de Tolkien, y habrá entradas especiales que incluirán fantásticos regalos. ¿Te lo vas a perder? ¡No esperes más, entra en nuestra web y compra ya tu entrada antes de que se agoten!

Diciembre 14

## Wii U 007 Legends

Compañía Activision
Género Acción

James Bond es uno de nuestros héroes favoritos de todos los tiempos. Ahora que cumple 50 añazos, Activision lo quiere celebrar con un título explosivo que pondrá en nuestras manos sus mejores gadgets y armas. Así que preparaos para conducir los deportivos más excitantes, visitar las localizaciones más exóticas y enfrentarnos a los villanos más desalmados del mundo. Todo con el encanto del espía más auténtico que ha dado el servicio secreto.




Diciembre 12

## Wii U Epic Mickey 2

Compañía Disney
Género Acción+aventura

Mickey y Oswald serán la pareja de las navidades. Incluso si te plantas solo frente al reto de Epic Mickey 2, el ratón siempre aparecerá acompañado de Oswald. Así que mejor proponle a un/una colega que te ayude a resolver las nuevas misiones mientras uno controla el pincel con el gamepad y el otro maneja el mando a distancia electrónico de Oswald.



Noviembre 30

## Película + Wii U El Origen de los Guardianes

Compañía Paramount / Dreamworks+D3Publisher
Género Aventura

La película está producida por Guillermo del Toro y Williams Joyce, el autor de la novela en que se basa esta aventura mágica que da vida a los personajes favoritos de la infancia. Jack Escarcha, Santa Claus, el conejo de Pascua, el Hada de los Dientes y Sandman, el creador de sueños. En el juego controlamos a estos personajes, aprovechando sus habilidades y fortalezas, para acabar con Sombra.





# ¿Qué juego quieres esta Navidad?

Te presentamos cuatro títulos que te divertirán, seas el tipo de jugador que seas. Los cuatro llevan la firma de Activision, y con todos vas a disfrutar de los héroes que están más de moda.



## Angry Birds Trilogy

El juego más adictivo ya está en tu 3DS

Es cómico, es clásico, es ya un mito de los videojuegos. Y llega a 3DS para conquistarte con su jugabilidad ¡en 3D! Con más de 100 horas de diversión, incluye nuevos logros y trofeos a lo largo de 19 episodios exclusivos. Ya estás tardando en conseguirlo.

**+info**
**Tipo:** Estrategia
**Lanzamiento:** Ya disponible
**Consolas:** Nintendo 3DS

## The Amazing Spider-Man

¡Spidey contra un nueva generación de villanos!

¿Quieres saber cuál fue la siguiente aventura de Spider-Man después de la peli? ¡Pues disfrútala en este juego en el que el héroe se las ve con los villanos escapados de Oscorp como el Rhino o Alimaña! Menos mal que aquí es más ágil y fuerte que nunca...

**+info**
**Tipo:** Acción
**Lanzamiento:** Ya disponible
**Consolas:** NDS, 3DS, Wii






**+info**
**Tipo:** Acción
**Lanzamiento:** Ya disponible
**Consolas:** NDS, 3DS, Wii, Wii U



## Transformers Prime The Game

Conviértete en autobot y lucha por salvar la Tierra

Basado en la serie de televisión, lo último de Transformers llega en exclusiva para nuestras consolas con una aventura de acción en la que te las verás contra Megatron y sus Decepticons. Si te hace falta, ahí estarán tus colegas Jack, Miko y Raf para echarte una mano.

## ¡Rompe Ralph!

Ahora tienes la oportunidad de continuar la película en tu consola

Ralph está cansado de ser el malo de un popular videojuego en el que Félix es el héroe. Ya conocerás a estos dos personajes por la película de Disney, pero en el juego que protagonizarán podremos continuar la historia, jugando una renovada versión de 'Rompe Ralph'. Tendrás que resolver puzles en los escenarios de la película, mientras ayudas a Ralph a pasar de villano a héroe.



**+info**
**Tipo:** Arcade
**Lanzamiento:** 30 de noviembre
**Consolas:** NDS, 3DS, Wii

## ¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos que recibamos sortearemos **1 juego para Nintendo DS**. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y escribe a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es



# El buzón

Has llegado a la sección donde tu opinión es lo que importa. Este mes descubrimos cuáles han sido vuestros mitos de Wii y qué triunfará en 2013

## VUESTROS FAVORITOS DE Wii

### Top Wii

1. Zelda Skyward Sword
2. Super Mario Galaxy
3. Super Smash BROS. Brawl
4. Super Mario Galaxy 2
5. Monster Hunter 3G

**¿Qué juego os ha marcado vuestra época de Wii?** Nuestros lectores hablan sobre ello...

En nuestra pequeña encuesta han salido los títulos que todos esperábamos (porque a todos nos han marcado de una u otra forma), pero también alguna sorpresilla interesante. **Fermín Gamboa** dice que "le gustaría dar una oportunidad a un juegazo que pasó inadvertido en su momento, una pequeña gran joya: Little King's Story". Otra declaración que nos ha llamado la atención es la de **Alejandro Guijarro** que elige Virtua Tennis 4 "por su gran uso del Wii Motion". Sin embargo, ninguno de los lectores a los que hemos preguntado se "acuerda" de Wii Sports Resort.

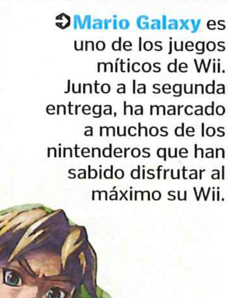
El mejor juego de Wii tiene que ser Zelda Skyward Sword. Aparece en las respuestas de casi todos los lectores a los que hemos preguntado. Para **Jorge de la Torre** "es el Zelda más innovador, con esa mezcla realista y de dibujos animados que ha hecho que me enamore de sus gráficos". Para **Adriá Belmonte** "es un juego con acción, una historia interesante y las herramientas para superar los niveles son geniales". Y Karmen remata que "su banda sonora es total". Amén.

Un pelín por detrás en reconocimiento están los Mario Galaxy, ambos, porque las dos entregas han salido en vuestros votos. **María Torres** pone número 1 en su lista a Super Mario Galaxy, por delante de Last Story y Skyward Sword. En la de **Mael Lema** es Super Mario Galaxy 2 el que aparece en segundo lugar, con Zelda por delante y Monster Hunter Tri cerrando. Precisamente Monster Hunter es otro de los más valorados. **Enric de Veciana** sentencia: "hay muchos juegos geniales pero el mejor para mi es MH3G".

El de Capcom está bastante igualado en vuestras preferencias con otro de los monstruos de esta generación: Super Smash BROS. Brawl. ¿Que por qué no está más arriba? Desde luego no será porque no le pongáis cariño a las opiniones. **Marc Inazuma** lo describe "como un juego de lucha con los personajes más famosos de Nintendo, con muy buenos gráficos y muchos escenarios". **Silvia Rodríguez** es más contundente: "yo creo que el mejor juego de Wii de la historia fue Smash BROS Brawl".

¿Y Mario Kart Wii? También, también. Pero no entre los primeros. Y eso que lectores como **Eric Monsonís** lo ponen por las nubes: "aparte de ser el juego más vendido de Wii, supo alcanzar un nivel altísimo de innovación, sobre todo en los controles tan realistas que tiene".





**Mario Galaxy** es uno de los juegos míticos de Wii. Junto a la segunda entrega, ha marcado a muchos de los nintenderos que han sabido disfrutar al máximo su Wii.



# MIRA LO QUE HAN DICHO...

"Wii U y Beyond Good & Evil encajan perfectamente, pero ahora estoy más concentrado en terminar Rayman Legends"
**Michel Ancel, Ubisoft**



"Cuando hacemos juegos para Nintendo, ellos nos desafían para usar el hardware haciendo juegos creativos. Es el punto clave de Nintendo."
**Yosuke Hayashi, líder del TEAM NINJA**



"Ha sido genial tener una versión en alta definición de verdad de una consola de Nintendo, poder ver el juego tan bien como en cualquier otra plataforma."
**Ben Bishop, productor 2KSports**



"Es responsabilidad de Nintendo crear un escenario en el que equipos como Rockstar puedan llevar su mejor contenido a nuestra plataforma."
**Reggie Fils-Aime, presidente de Nintendo América**

# ¿QUÉ JUEGO DOMINARÁ 2013?

## Top 2013

1. Animal Crossing
2. Monster Hunter 3
3. Luigi's Mansion
4. New Super Mario Bros U
5. Nintendo Land

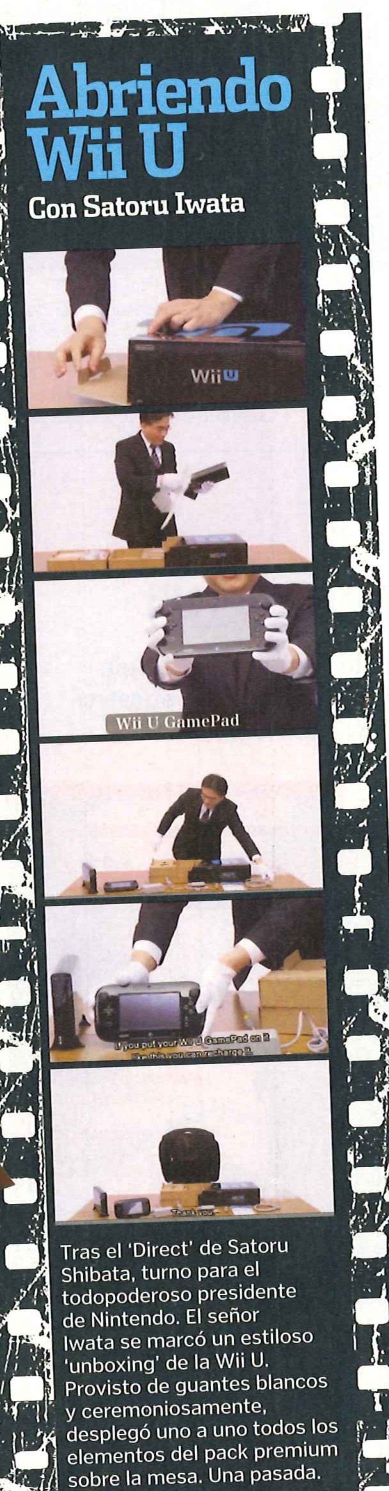
## **Wii U** sale en todas vuestras predicciones. Pero, ¿qué juego se ganará vuestro favor?

En Wii U, el ganador es Monster Hunter 3 Ultimate. **Jorge de la Torre** dice que "la interconexión con 3DS lo completa perfectamente, esta función le da portabilidad a Wii U". Más o menos lo mismo que **Alejandro Guijarro**, que destaca que "se pueden conectar las versiones de Wii U y 3DS". Por su lado, **Daniel Chamba** elige Monster Hunter por "conectar directamente con Wii U e incluso pasar la partida de una a otra".

En 3DS, el triunfador es Animal Crossing. **Marc Inazuma** alaba que tenga un millón de nuevas opciones, y le entusiasma la idea de ser el alcalde. En Wii U no todo va a ser Monster Hunter, también Pikmin 3 e incluso Bayonetta se cuelan entre vuestras predicciones. **Fermín Gamboa**: "y si sale este año, la sexy y deslenguada bruja de Bayonetta". Pero como este lector dice, "el 2013 es muy largo y no hay que descartar sorpresas, anuncios y rumores para 2013". Pues sí, tiene razón, pero para algunos la suerte ya está echada. **Alejandro Serrano** es de los que ha elegido: Nintendo Land y Super Mario BROS. U. Más arriesgada, por su disponibilidad, es la apuesta de **Manuel Caldo:** "el nuevo Smash BROS 3DS".

# Abriendo Wii U

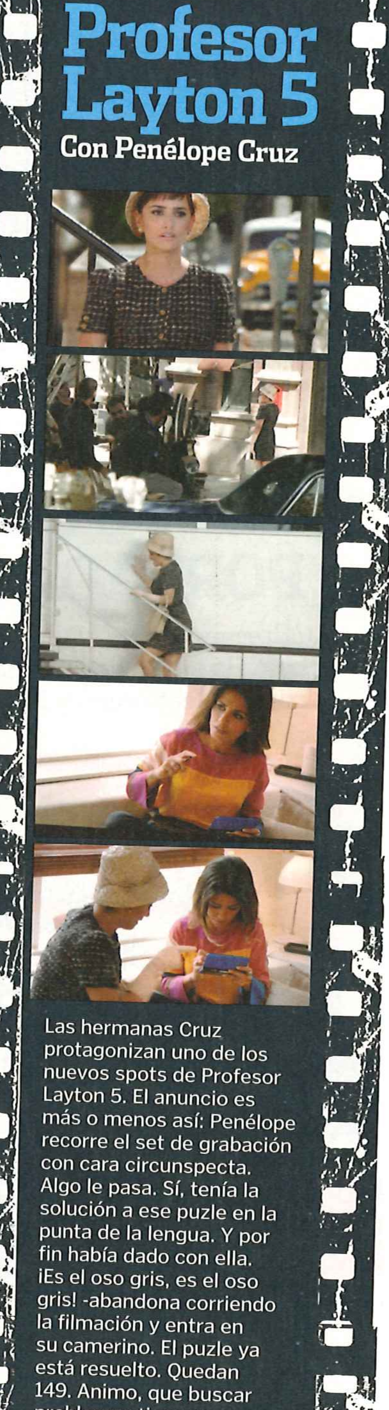
### Con Satoru Iwata




Tras el 'Direct' de Satoru Shibata, turno para el todopoderoso presidente de Nintendo. El señor Iwata se marcó un estiloso 'unboxing' de la Wii U. Provisto de guantes blancos y ceremoniosamente, desplegó uno a uno todos los elementos del pack premium sobre la mesa. Una pasada.

# Profesor Layton 5

### Con Penélope Cruz



Las hermanas Cruz protagonizan uno de los nuevos spots de Profesor Layton 5. El anuncio es más o menos así: Penélope recorre el set de grabación con cara circunspecta. Algo le pasa. Sí, tenía la solución a ese puzle en la punta de la lengua. Y por fin había dado con ella. ¡Es el oso gris, es el oso gris! -abandona corriendo la filmación y entra en su camerino. El puzle ya está resuelto. Quedan 149. Animo, que buscar problemas tiene sus compensaciones.

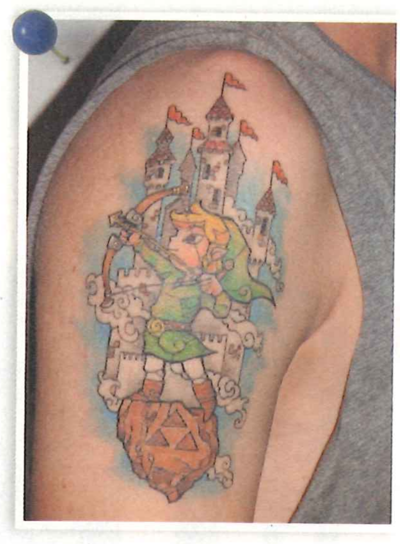
# LOS FANS DE NINTENDO

**Alvaro García.** Es fiel seguidor de la revista Oficial. Prácticamente ha empapelado su habitación con nuestros posters....



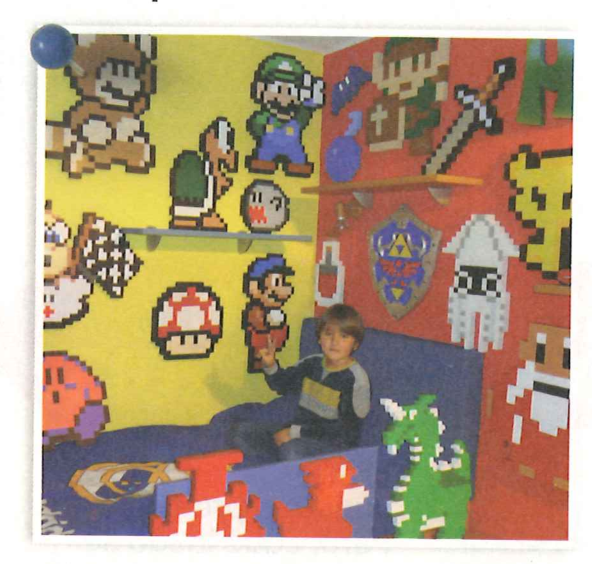
"Hola, soy Álvaro García, de Bilbao. Soy fan de Nintendo desde los dos años y a los tres ya jugaba a la Game Boy. He pasado por todas las consolas hasta llegar a ser embajador de 3DS y futuro usuario de Wii U. Compro vuestra revista todos los meses. Unas fotos para comprobarlo."

**Adrián Casalla Sicilia.** Nos envía desde Las Palmas de Gran Canaria una foto de su impactante tatuaje.



"Mi nombre es Adrián, tengo 22 años y aquí os envío la muestra de mi pasión por Nintendo y en especial por esa pedazo de saga que es The Legend of Zelda, que sigo desde pequeño. Se podría decir que Link siempre me protegerá las espaldas."

**Pablo Lanzarote.** Tiene 7 años y forma parte de una familia de fans de Nintendo. La foto de su habitación es todo un puntazo.



"Hola, somos una familia fans de vuestra revista, de Nintendo y de todos sus juegos, sobre todo de Mario y Zelda. Como podéis ver en la foto que adjunto, nuestro hijo ha decorado su habitación con personajes que hemos hecho entre todos. A Pablo, nuestro hijo, de 7 años, le haría muchísima ilusión aparecer en vuestra revista junto a sus personajes."

# HAZTE UNA PORTADA NINTENDO

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Revista Oficial Nintendo. Envíala a nuestro correo electrónico y ¡LA SACAREMOS AQUÍ!




Jaime Lapaz Amores (Sabadell)

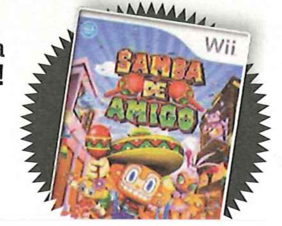



Mael Leyva Herrera (Barcelona)




Miguel Angel Docampo (Asturias)

¡Y nuestra favorita se lleva **Samba de Amigo** para Wii!




DEL DIRECTOR DE LA TRILOGÍA 'EL SEÑOR DE LOS ANILLOS'
EL HOBBIT
UN VIAJE INESPERADO
NEW LINE CINEMA Y METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE WINGNUT FILMS "THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY" IAN McKELLEN MARTIN FREEMAN
RICHARD ARMITAGE JAMES NESBITT KEN STOTT CON CATE BLANCHETT IAN HOLM CHRISTOPHER LEE HUGO WEAVING ELIJAH WOOD Y ANDY SERKIS COMO 'GOLLUM' MÚSICA DE HOWARD SHORE
CO-PRODUCTORES PHILIPPA BOYENS EILEEN MORAN ARMADURAS, ARMAS, CRIATURAS Y MAQUILLAJE ESPECIAL POR WETA WORKSHOP LTD. EFECTOS VISUALES Y ANIMACIÓN DE WETA DIGITAL LTD. SUPERVISOR SENIOR DE EFECTOS VISUALES JOE LETTERI EDITADA POR JABEZ OLSSEN DISEÑO DE PRODUCCIÓN DAN HENNAH
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA ANDREW LESNIE, ACS, ASC PRODUCTORES EJECUTIVOS ALAN HORN TOBY EMMERICH KEN KAMINS CAROLYN BLACKWOOD PRODUCIDA POR CAROLYNNE CUNNINGHAM ZANE WEINER FRAN WALSH PETER JACKSON
BASADA EN LA NOVELA DE J.R.R. TOLKIEN GUIÓN DE FRAN WALSH Y PHILIPPA BOYENS Y PETER JACKSON Y GUILLERMO DEL TORO DIRIGIDA POR PETER JACKSON
PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES
MGM
NEW LINE CINEMA
DISFRÚTALA EN 3D
B.S.O. en Decca
WARNER BROS. PICTURES
TAMBIÉN DISPONIBLE EN HFR 3D
WWW.ELHOBBITUNVIAJEINESPERADO-ES.COM
EN CINES 14 DICIEMBRE



# 3DS es el futuro

2013 será ya el tercer año de 3DS en el mercado... pero lo mejor aún está por llegar. Echamos un vistazo a **20 prometedores juegos** con los que aspira a seguir siendo la consola más vendida en todo el mundo.





## 1 Luigi's Mansion Dark Moon

Nintendo / Aventura / Sin fecha

¿Qué ha hecho Luigi para merecer esto? ¿Por qué tiene que ser él quién exploré las mansiones de esta aventura para **atrapar fantasmas** con su **Succionaentes**? Pues porque vamos a echarnos unas risas con sus miedosas reacciones en un juego en el que la resolución de **puzles** se alternará con las **batallas paranormales**. Primero deslumbraremos a los fantasmas con nuestra linterna, y después usaremos la aspiradora para agarrarlos, de uno en uno a varios a la vez. Pero cuidado, porque cada tipo de espectro requerirá estrategias distintas.

## 2 Code of Princess

Atlus / Rol-Acción / Sin fecha

Los creadores del mítico **Guardian Heroes** han diseñado un **beat'em up** con toques roleros que tiene una pinta brutal. La princesa protagonista usará una **espada sagrada** para repartir estopa entre el ejército invasor que ha subyugado a su pueblo, en solitario o en modo cooperativo.




**La princesa luchará** sola, con aliados controlados por la CPU, o en modo cooperativo.

## 3 Time Travelers

Level-5 / Aventura / Sin fecha



Aventura en forma de **peli interactiva** que se desarrollará en un Tokio futurista. Los protas serán un grupo de adolescentes y un detective, y a la hora de jugar tomaremos decisiones, resolveremos **puzles** y superaremos **minijuegos** para resolver situaciones concretas, por ejemplo desactivar una bomba.

## 4 Inazuma Eleven Go

Level-5 / Fútbol-RPG / Sin fecha

El primer juego de la saga Go, que se desarrollará 10 años en el futuro, mantendrá la mecánica **estratégica** y **táctil** de los partidos. Habrá versiones **Luz y Oscuridad**, con cambios de historia (Mark tendrá una esposa diferente) y jugadores exclusivos (como Xavier en Luz y Byron en oscuridad).




**El juego transcurrirá** 10 años en el futuro, con Mark como entrenador del Raymon.

# 5 Castlevania Mirror of Fate

Konami-Mercury Steam / Aventura-Acción / Primer trimestre

Trevor Belmont y su hijo Simon, enfrentados a su siniestro legado y a **Drácula** en un juego que vuelve al clásico desarrollo 2D, con un **laberíntico castillo** lleno de secretos por explorar, y mucho plataformeo y acción. Habrá personajes jugables (los Belmont Gabriel, Trevor y Simon, y además Alucard) cada uno con sus propias armas.



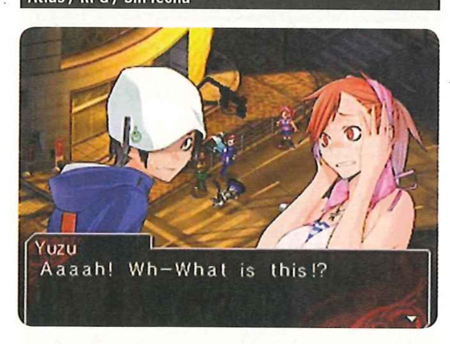
**Acción, exploración, saltos...** Castlevania vuelve con un glorioso desarrollo 2D y gráficos en 3D.



**Alucard será el cuarto personaje** jugable, y sacará ventaja de sus poderes vampíricos.

# 6 Shin Megami Tensei 3DS

Atlus / RPG / Sin fecha




Nintendo ha confirmado que este juego, conversión para 3DS de un RPG de DS que solo salió en Japón, llegará a España. Un grupo de chavales sobrevive en una **Tokio** infestada de **demonios**... y la única manera de hacerlo es derrotarlos y reclutarlos para su equipo, en profundos combates que mezclarán **estrategia de tablero** y ataques **por turnos**.

# 7 Naruto SD Shippuden

Namco Bandai / Acción/ Sin fecha

El anime Naruto SD, que presenta a los nuestros héroes con aspecto Chibi, inspirará un juego de acción en el que **Naruto y Rock Lee** recorrerán la **Villa de la Hoja** y alrededores acabando a golpes con enemigos clásicos del anime.




**Con aspecto Chibi,** pero con sus poderes de siempre, Naruto vuelve a 3DS.

# 8 Professor Layton and the Azran Legacies

Level-5 / Puzles / Sin fecha



Level 5 asegura que será el último juego de la saga protagonizado por Hersell. **Sexto capítulo** y final de la segunda trilogía, en esta aventura Layton, Luke y Emmy tendrán que descubrir los secretos de la **civilización perdida** de los Azran. De nuevo las escenas de anime y los puzles se llevarán el protagonismo... y descubriremos las razones que llevan a Emmy a separarse de Layton y Luke.



# 9 Nano Assault EX

Shin'en / Shoot'em up / Sin fecha



La saga **Nanostray** continuará con este matamarcianos... o, mejor dicho, "matavirus", porque nuestra **nanonave** se lanzará al mundo microscópico para destruir agentes infecciosos en un "shooter" compatible con el **Circle Pad: disparos en** 360 grados.

# 10 Magi: The Laberyth of Magic

Namco Bandai / Acción / Sin fecha



Es uno de los manga de moda, está inspirado en **Las 1000 y una Noches** y pronto cobrará vida en 3DS. En este juego de acción manejaremos a los personajes principales, **Aladino** y **Alibaba**, explorando en busca de tesoros y librando intensos combates.







**➲ Ken y Ryu ejecutan un golpe** combinado devastador. Colocar a nuestros personajes en la posición adecuada para que puedan atacar juntos será muy importante.




# 11 Project X Zone

Namco Bandai / RPG / Sin fecha

Namco Bandai, SEGA y Capcom han unido fuerzas para crear el RPG Project X Zone. Habrá **40 personajes jugables** de sagas de las tres compañías, que controlaremos por parejas: Ken y Ruy, Mega Man y Zero o Akira y Pai Chan, por poner algunos ejemplos. Además, otros 18 personajs podrán añadirse libremente a los equipos, y en las batallas por turnos la clave será **combinar sus ataques**. En total y contando los cameos y villanos, veremos unos 200 personajes conocidos.



# 12 Bravely Default Flying Fairy

Square Enix / RPG / Sin fecha

Más RPG, en este caso muy clásico. Con una estética inspirada en **Final Fantasy The 4 Heroes of Light** de DS (no en vano este juego iba a ser su secuela), exploraremos un mundo de fantasía y libraremos combates por turnos. Las habilidades de los héroes dependerán de la profesión que elijamos.




**➲ Un desarrollo muy clásico** se combinará con un sensación efecto de 3D visuales, en un juego precioso.

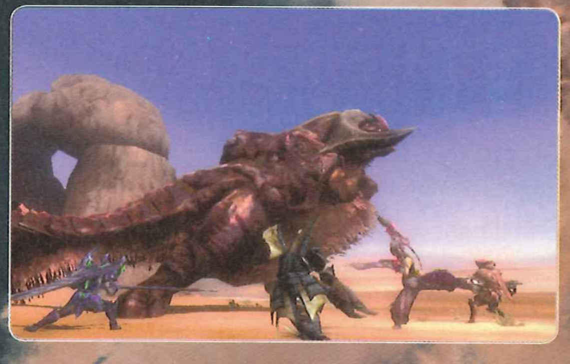


## 13 Monster Hunter 3

**Capcom / RPG-Acción / Marzo**

Llegará a la vez que la versión de Wii U, será el mismo juego e incluso intercambiaremos datos entre versiones para continuar la partida de una consola en otra. Crearemos a nuestro cazador y elegiremos entre **12 tipos de armas** para cazar a las casi **40 especies de monstruos**. El mutijugador en red local nos permitirá conectar cuatro 3DS o tres 3DS y una Wii U, para luchar juntos o comerciar.







## 14 E.X. Troopers

**Capcom / Acción / Sin fecha**

Este "spin-off" de la saga **Lost Planet** será un juego de acción con gráficos "cel-shaded". Bret Turner es un cadete que va a tomar parte en la guerra entre humanos y **la raza de insectos gigantes** Akrid. Equipado con todo tipo de armas de fuego futuristas, Bret arrasará los escenarios... y manejará un poderoso mecha en batallas espaciales.





**Apoteosis de acción** futurista con un estilo anime muy luminoso y menos realista que el Lost Planet, la saga que lo inspira.

## 15 Monster Hunter 4

**Capcom / RPG / Sin fecha**

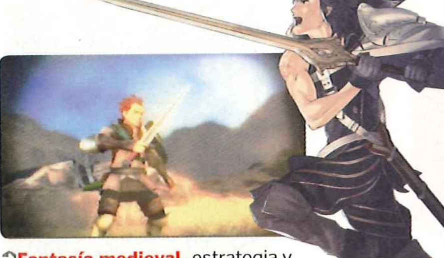


En Japón sale en **marzo**, así que aún tardaremos en verlo. Tendrá **juego online**, e incluirá novedades para dar más agilidad a las batallas en tiempo real: los cazadores tendrán nuevas habilidades para saltar y trepar, y podrán **subirse en los monstruos**. Y habrá toda una nueva estirpe de criaturas y nuevas armas por revelar.

## 16 Fire Emblem: Awakening

Nintendo / Estrategia-RPG / Sin fecha

El Príncipe del reino de Iris y sus aliados librarán **batallas sobre tablero** por la libertad de su pueblo. Una vez enzarzados en la pelea, pasaremos a combates por turnos y podremos realizar ataques combinados entre dos personajes. Nuestros héroes serán personalizables y, en Japón, el juego ha recibido **DLC** que ojalá lleguen a Europa.



**Fantasía medieval,** estrategia y combates por turnos, todo en uno.



**El acabado gráfico** dará un salto tremendo con respecto a anteriores Fire Emblem.

## 17 Dragon Quest VII

Square Enix / RPG / Sin fecha





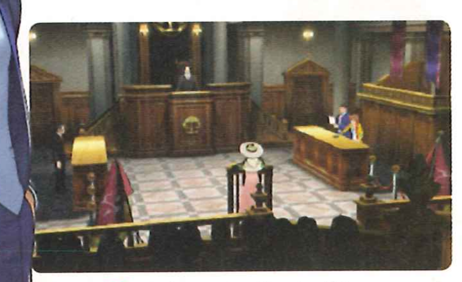

**Más de 100 horas de juego** y un desarrollo de puro rol es lo que nos garantiza esta aventura.

Square Enix continúa en 3DS su sana tradición de realizar remakes de Dragon Quest, y recrea con **gráficos 3D** una aventura en la que viajaremos en el tiempo con el objetivo de devolver al mundo los continentes desaparecidos. El desarrollo se mantendrá intacto, con **combates por turnos** que seguiremos en vista subjetiva y en los que nuestros héroes hablarán entre ellos, lo que nos dará pistas estratégicas para las batallas.

## 18 Ace Attorney 5

Capcom / Aventura / Sin fecha

Phoenix Wright recuperará el protagonismo, pero esta vez **modelado en 3D**, como el resto de los personajes y escenarios. Investigaremos un atentado en los juzgados y el desarrollo incluirá el examen de pruebas y de la escena del crimen y, por supuesto, **interrogatorios**. Como novedad, las expresiones faciales de los testigos y acusados nos darán tantas pistas como sus declaraciones.



**Los gráficos** darán el salto a las 3D, aunque el desarrollo tendrá pocos cambios.




**¿Cómo? ¿No está Maya?** Parece que no, que la sustituye esta nueva ayudante.

## 19 Zero Escape: Virtue's Last Reward

Chunsoft / Aventura / Sin fecha

Una originalísima **novela interactiva** que comienza de la manera más inquietante: Sigma, el personaje principal, es secuestrado y se despierta atrapado en un ascensor del que debe escapar... Esta secuela del mítico **999** de DS también se basará en la interacción de 9 personajes distintos en un desarrollo que alternará las escenas en las que podremos tomar decisiones y elegiremos líneas de diálogo, con **puzles** que tendremos que resolver para escapar de los encierros que sufrirán los protas.




**En este juego** interactuaremos con personajes a los que podremos ayudar o traicionar.



## 20 Layton vs Ace Attorney

Capcom / Aventura-Puzles / Sin fecha

Tomaremos alternativamente el papel de los dos héroes, Layton y Phoenix Wright, para demostrar la inocencia de una joven acusada de brujería. En un juego mezclará los **interrogatorios** y las investigaciones con los **puzles**.

**Shu Takumi,** el creador de Ace Attorney, es el responsable del desarrollo de este "crossover".

# 5 Claves sobre ¡Rompe Ralph!

Disney

El día 25 de diciembre se estrena lo nuevo de Disney. 'Rompe Ralph' va de héroes de videojuego, de buenos y de malos, y nos tocará nuestro corazoncito nostálgico de videojuegos.






## 1 Innovación, emoción y tipos entrañables

**Si Toy Story enmarcaba la historia de juguetes tan míticos como Barbie o Mr. Potato, ¡Rompe Ralph! ofrece una mirada nostálgica y muy completa a la historia de los videojuegos en tan solo 180 minutos de cinta.** Llega como la última aventura de animación de Disney, pero no es solamente eso, en realidad s una aventura muy especial: se trata de la primera película que merece una comparación con los estándares de innovación, inteligencia y emoción establecidos por Pixar. Tras Brave, Cars 2 y Enredados, vemos un claro resurgir de la casa Disney que, con este título dirigido por Rich Moore, ha conseguido batir récords: ¡Rompe Ralph! ha sido el estreno más exitoso para un film de animación de Disney en Estados Unidos sin tener a Pixar manejando la dirección del barco. Disney ha tardado más de una década en desarrollar ¡Rompe Ralph! Y no es para menos pues el resultado es abrumador. Una narración muy cálida, y unas animaciones deslumbrantes nos guían por un universo en el que los personajes de videojuegos también tienen vida propia cuando apagamos la consola.

El universo de los juegos de Arcade es el centro de la acción. Los personajes pueden viajar de una máquina a otra con la condición de que lo hagan cuando el salón recreativo esté apagado y no haya nadie. Con esas premisas viviremos situaciones realmente divertidas en localizaciones que ni imaginamos. Esa reunión de malos anónimos va a dar mucho que hablar...

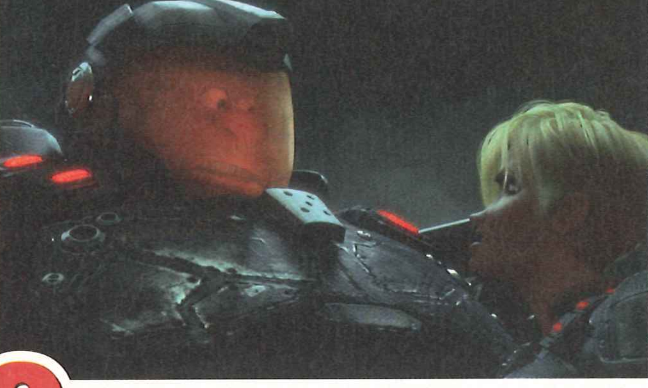


HIGH SCORE
015300

FIX IT FELIX!

NICELAND

**En ¡Rompe Ralph! hay cuatro mundos realmente únicos.** Te los vamos a presentar. Uno es el mundo de 8-bits en el que el héroe es 'Repara-Felix Jr'; el segundo mundo es el de la 'Estación Central de Juegos', inspirado en la Grand Central Station de Nueva York. El hiperrealista de 'Hero's Duty' y por último el dulce 'Sugar Rush', con el sabor de anime japonés. En cada nivel conoceremos a distintos personajes: Rompe Ralph y los chachianos en el nivel 1; M. Bison y Zangied, en el 2; la sargento Calhoun, en el 3; y Rey Candy será uno de los muchos del nivel 4.



## 2 Cualquiera puede ser un héroe si se lo propone

**La premisa parece sencilla: Ralph está harto de ser la sombra de su compañero de fatigas, Repara Félix Jr., el manitas de Chachilandia al que todos adoran.** Después de treinta años en los que Félix siempre se ha llevado el mérito, Ralph ya no quiere ser un villano y pretende dejar atrás su papel de chico malo. Intentará lograr ese cambio iniciando un viaje por todas las generaciones de videojuegos para demostrar que tiene madera de héroe. Así es como conoce a la sargento Calhoun, dentro de un videojuego de disparos en primera persona llamado Hero's Duty, un guiño a los Call of Duty. También conocerá a Vanellope Von Schweetz, un "fallo" de un videojuego de coches de carreras que Ralph pone en peligro al liberar a uno de sus enemigos letales. Toda la galería de juegos está en peligro y Ralph deberá demostrar que puede ser un héroe.



## 3 Diversión para todos los jugones

**Para todas las edades.** Muchas películas de animación contemporáneas se mueven entre dos objetivos: entretener a los niños y al mismo tiempo conseguir que sus padres no se aburran (al menos demasiado). ¡Rompe Ralph! va más allá de los convencionalismos y se convierte en una película comprometida con el sector de jugadores más joven y el más veterano. Cualquiera puede disfrutar con ella: tanto los fans de títulos clásicos como los de juegos actuales.

## 4 El factor nostalgia está muy de moda

**El estudio se había centrado** en las historias de princesas, pero el animador de Futurama y Los Simpsons decidió crear un universo alrededor de las vidas secretas de los personajes de videojuegos cuando acaban su trabajo en nuestras pantallas. A partir de esto, Moore incluye personajes de juegos de diversas compañías para apelar a la nostalgia: Bowser, setas de Super Mario Bros., Sonic, Chun-Li, Zangief o Ryu de la saga Street Fighter, Paperboy o Kano de Mortal Kombat, varios personajes de Pac-Man y de Q*bert, Aerith de Final Fantasy VII, Lara Croft, un alien de Space Invaders, Diablo e incluso GLaDOS, de Portal. Como veis, los clásicos conviven con títulos actuales.



## 5 Unos héroes deliciosos

**Hay innumerables personajes en ¡Rompe Ralph!** que merecen todo el protagonismo. ¿Qué te parece si empezamos por esta selección de tres? Los candidatos están más que preparados.

**Rompe Ralph** se dedica a romper todo lo que pilla. Pero además de manazas, el tío tiene un corazón de oro. Y está cansado, harto, de hacer de tipo de malo durante 30 años. ¡Quién no lo estaría! El caso es que a Rompe Ralph ya no le gusta su trabajo, porque nadie valora lo que hace. Así que ha decidido embarcarse en una aventura por el universo de los juegos de arcade para demostrar que no es un mal tipo.

**Repara-Felix Jr.** es un manitas y todo el mundo le adora. Es uno de los protagonistas principales, habita en el nivel 1 y cuando no está reparando los destrozos causados por Ralph, se pasa la vida recibiendo alabanzas y pasteles. Sí, tiene un poco de morro, pero qué le va a hacer, la gente le adora. Es decir que solo podría hacer de "chico bueno".

**Vanellope von Schweetz** es más conocida como 'Glitch', un error de programación en el nivel Sugar Rush. Tiene enraizado en su código el espíritu de un piloto de carreras. Pero los otros pilotos la rechazan, y ella ha desarrollado un sentido del humor endiablado.

# Novedades



## Cómo puntuamos

Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es exactamente lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

### Código P.E.G.I. de calificación





EDAD RECOMENDADA · VIOLENCIA



DISCRIMINACIÓN · LENGUAJE SOEZ




SEXO · DROGAS · MIEDO

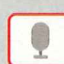
### Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.






PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS



CHAT · MICRÓFONO · ONLINE

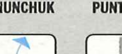
### Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.





NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN





SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

### Los iconos de 3DS

Los iconos de 3DS incorporan las increíbles capacidades de la máquina: fotos, eShop, Mii, StreetPass...







REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/ CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE







STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii

**EL DATO**
El juego cuenta con 6 mundos, y en cada uno de ellos debes conseguir una pegatina real diferente





# Paper Mario Sticker Star

Entrega Final

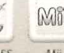
**Mario es ahora tan frágil como el papel y tendrá que librar cientos de combates en su aventura. ¡Menuda papeleta!**



3

Género **Rol**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
**www.papermario.es**

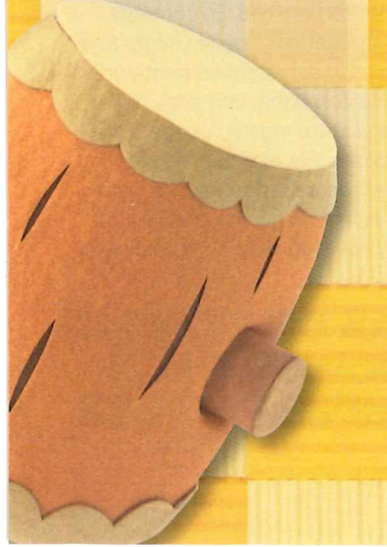






STREETPASS SPOTPASS Mii JUEGO ONLINE

### Argumento
La pegatina cometa se ha desperdigado en seis pegatinas reales, y Mario deberá ir en busca de todas para volver a materializar el cometa.



En el número anterior ya os dimos un aperitivo con la **primera parte del análisis** de este esperado título, y ahora vamos a contaros con más profundidad qué nos ha parecido el juego en esta segunda y definitiva entrega. ¿Estáis deseando echarle el guante a uno de los grandes juegos de 3DS para estas Navidades?

## Pegatinas al poder
Como ya os contamos, el concepto de las pegatinas es el epicentro tanto de la jugabilidad como del argumento de Paper Mario: Sticker Star. Nos parece una idea muy acertada darles este protagonismo, ¡pues el papel y las pegatinas combinan muy bien! Y en este mundo en el que todo está hecho de papel, incluyendo el propio Mario y sus enemigos, el también plegable Bowser la lía al tomar contacto con la **pegatina cometa**, que se divide en seis partes (las pegatinas reales). Por suerte para Mario, pronto se encuentra a Tina, una (especie de) chica exigente pero de buen corazón, guardiana de la pegatina cometa que con cierto chantaje emocional de por medio pide a Mario que le ayude a encontrar las pegatinas reales esparcidas por el mundo.

Aquí comienza la nueva aventura de papel del fontanero, que debe recorrer **seis mundos**, al final de cada cual espera un gran jefe final: típicos enemigos no muy fuertes del universo Mario, pero que gracias al poder de las pegatinas reales han aumentado considerablemente en tamaño y peligro. Y eso no es nada comparado con el poder real que ha abrazado Bowser... pero no adelantemos acontecimientos. Antes de enfrentaros a él os espera una larga aventura **llena de acción**, exploración y **diálogos cargados de humor** y referencias graciosas al mundo de papel en el que se desarrolla el juego. Pero, si queréis tener alguna posibilidad, tendréis que cogerle el tranquillo al sistema de combate por turnos.

## 1 pegatina, 1 movimiento
Para pelear, hay que usar pegatinas. Las encontraréis en paredes y suelos del escenario y también podéis comprarlas. Hay un total de **96 pegatinas básicas de batalla**, y las que más veréis son saltos y martillos de todo tipo: por ejemplo, un salto con el que caer sobre muchos enemigos en un mismo turno o un martillo capaz de golpear varias veces seguidas. También hallaréis flores de fuego, caparazones, bolas de nieve, bumeranes, champiñones con los que recuperar energía y muchas cosas más. Estas pegatinas se guardan en vuestro álbum, y al usar una desapa-



Los diálogos destacan por su humor, lleno de referencias papirofléxicas.



Aquí podemos convertir las "cosas" que hayamos encontrado en pegatinas especiales.

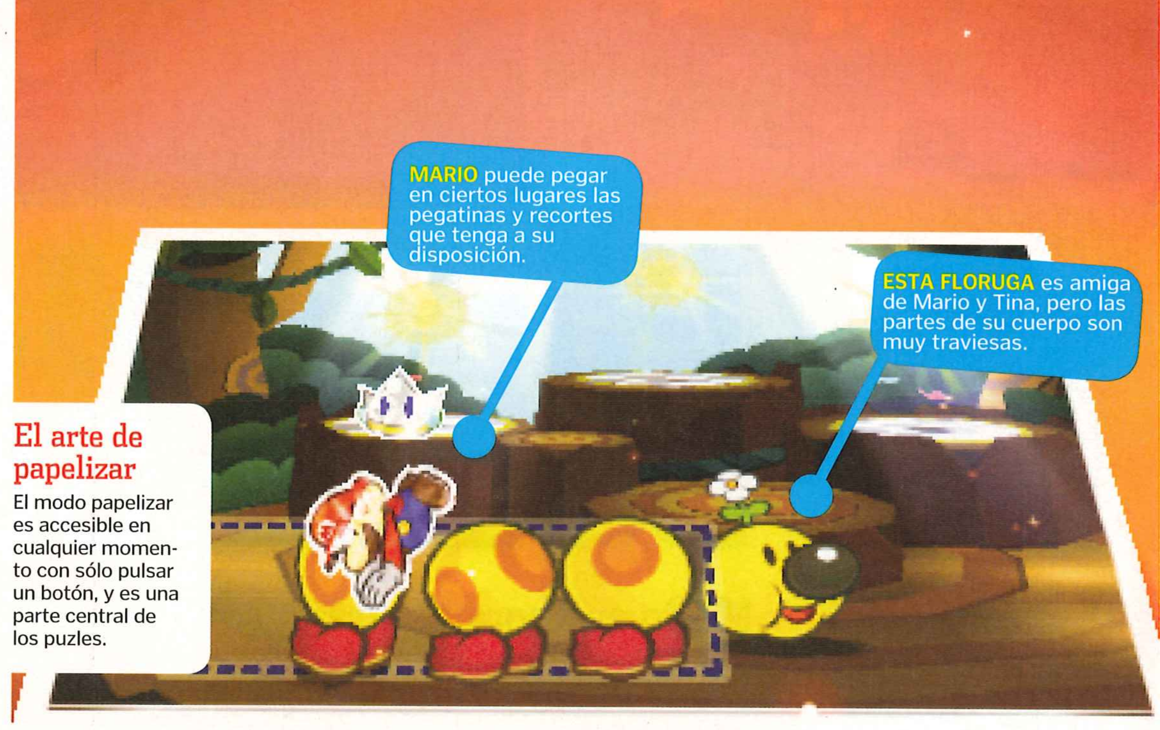
## Combates por turnos

El juego regresa a los combates por turnos al estilo de las dos primeras entregas (N64 y GameCube), después de haber planteado una experiencia más plataformera en Wii hace 5 años. Esta vez, cada pegatina (ya sea ofensiva o defensiva) equivale a un movimiento. Las recompensas por cada victoria en combate sólo son unas cuantas monedas y alguna pegatina ocasional, pero a su favor tienen lo divertidos que son.


En la pantalla táctil seleccionamos la pegatina que deseemos, y Mario la materializará en la pantalla superior.



Estas tiradas especiales os permiten usar más de una pegatina en el mismo turno: el número de símbolos que coincida.




## El arte de papelizar

El modo papelizar es accesible en cualquier momento con sólo pulsar un botón, y es una parte central de los puzles.

rece, por lo que entra en juego cuáles queréis gastar con cada enemigo y cuáles queréis reservaros. ¡Y es importante ser sensato! En cualquier caso, también es fundamental tener en cuenta que, si pulsáis A en los momentos apropiados, causaréis más daño y recibiréis menos en los de los enemigos, lo cual añade un componente más dinámico y de habilidad al sistema de turnos. Eso sí, en esta entrega y a diferencia de los anteriores Paper, se ha decidido prescindir totalmente de cualquier sistema de puntos de experiencia y aumento de niveles, características habituales del género. El resultado de esta decisión no nos gusta, ya que ahora evitamos siempre que podemos a los enemigos porque no vemos el incentivo de combatir con ellos.

## De cosas a pegatinas

Pero no sólo están las 96 pegatinas básicas que os hemos comentado. De hecho, ¡hay cosas que ni siquiera son de papel! Hablamos de una serie de **64 "cosas"** (sí, ese es su nombre en el juego) que desentonan en el mundo de papel de Paper Mario, pero podéis solucionar esto encontrándolas y transoformándolas de manera conveniente en pegatinas especiales, gracias a ciertos lugares designados para ello. En combate, estas superpegatinas pueden llegar a ser demoledoras, y son especialmente útiles en los duros combates con jefes finales, donde vuestro ingenio puede facilitaros las cosas. Por ejemplo, convertir un estropajo en pegatina y usarlo para absorber el veneno que os lanza cierto enemigo y así devolverle su propia medi-

## La saga Paper Mario

Nació en N64 como heredero de papel de Super Mario RPG (SNES), y ha tenido también entregas en GameCube y Wii. Es su estreno portátil.

**LAS PEGATINAS ESPECIALES SON DEMOLEDORAS, Y MUY ÚTILES CON JEFES FINALES**




**El mapamundi** evoca al de los Marios plataformeros, y cada mundo está dividido en niveles con metas de final de nivel.

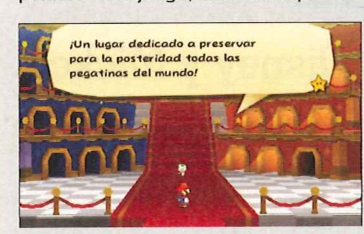
**Tina** es nuestra compañera a lo largo de todo el juego. A menudo habla con nosotros, nos da pistas y nos presta sus poderes.




**La prueba de Olfiti** es un curioso concurso al más puro estilo televisivo con varias pruebas, y uno de los momentos más divertidos del juego.

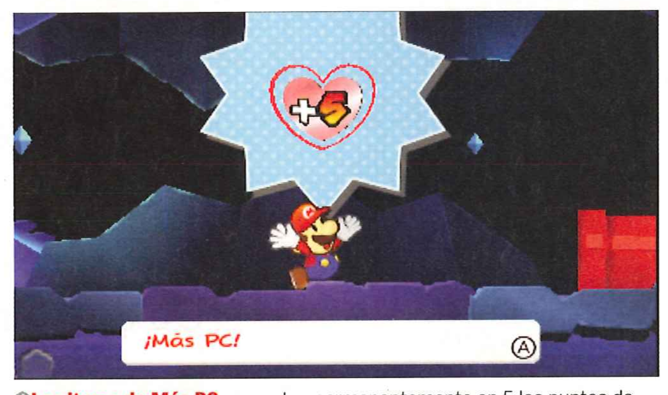
## El museo de las pegatinas

Si rescatáis a cierto Toad papelizando en la plaza de Villatina (la aldea central del juego), abrirá un museo muy especial. Será tarea vuestra llenarlo con una de cada tipo de pegatina disponible en el juego, ¿os veis capaces?










**Los items de Más PC** aumentan permanentemente en 5 los puntos de salud. Se encuentran ocultos en distintos lugares de los niveles, y cuanto más exploréis para encontrarlos menos sustos os llevaréis en combate.

cina. Pero estas pegatinas especiales no sólo sirven en combate, también son fundamentales para resolver ciertos puzles colocándolas con el arte de papelizar.

### Jugando a ser Dios-papel

**Papelizar** es una de las mecánicas principales de la parte de exploración de Sticker Star, y consiste en detener el tiempo para poder manipular ciertas partes del escenario a vuestro antojo. Esto sirve para cosas tan diversas como arrancar una puerta que está al revés y ponerla bien, colocar flores en el jardín de un Toad deprimido y usar pegatinas especiales donde correspondan: por ejemplo, un radiador para derretir la nieve que cubre una puerta. Estas formas de interactuar con los escenarios son muy ingeniosas, pero la única pega es que a veces resulta muy fácil quedarse atascado. Hay "cosas" necesarias para ciertas papelizaciones pero que antes hay que encontrarlas en niveles distintos, incluso de otros mundos. Es cierto que Tina puede ayudaros con valiosas pistas si se lo pedís, pero esto no siempre es suficiente para saber dónde encontrar las "cosas" que os faltan, y es probable que en algún momento no os quede más remedio que tirar de guía. Por lo demás, Paper Mario Sticker Star es una **experiencia muy disfrutable**: la estética nos encanta y el efecto 3D le sienta de maravilla, los combates son divertidos (sobre todo el reto de los jefes finales) y la exploración tiene momentos inspirados.

**PAPELIZAR ES UNA MECÁNICA PRINCIPAL EN LA PARTE DE EXPLORACIÓN**

## Puntuaciones

### Valoraciones

**Gráficos** ★★★★
Este colorido mundo de papel combinado con el efecto 3D es como un precioso diorama.

**Diversión** ★★★
Los combates son divertidos y la papelización mola, pero el juego tiene un par de cosas mejorables.

**Multijugador** NO TIENE
Paper Mario siempre ha sido una saga plenamente enfocada a la experiencia para un solo jugador.

**Duración** ★★★★
Pasártelo te llevará unas 20 horas, y serán más si quieres descubrir los secretos y completar el museo

### Lo mejor y lo peor

Las pegatinas, el modo papelizar, la estética, el sentido del humor de los diálogos.

La ausencia de un sistema de experiencia, y algunos puzles demasiado enrevesados.

### Nuestra opinión

**Un Mario diferente en tu portátil**

Pese a las dos cosas que os decimos que no nos han gustado, todo lo demás son virtudes y el juego tiene mucho que ofrecer. El sistema de pegatinas es un acierto y posee gran variedad, y visualmente tiene mucho encanto.

### Te gustará...

Más que... Kingdom Hearts 3D

Menos que... New Super Mario Bros 2.

### Total






Género **Plataformas**
Compañía **Disney**
Jugadores **1**
Precio **49,99 €**
**www.disney.es/mickey**

STREETPASS SPOTPASS Mii JUEGO ONLINE

**Argumento**
La bruja Mizrabel aparece en el Páramo con su castillo, y Oswald avisa a Mickey de que ha visto a Minnie y otros personajes en él.




**EL DATO**
Cronológicamente se sitúa entre el primer Epic Mickey y Epic Mickey: El Retorno de Dos Héroes

# Epic Mickey Mundo Misterioso

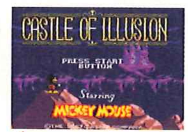
## Un divertido homenaje al universo de Disney y Mickey

El ratón más famoso del mundo está viviendo un renacer en los videojuegos gracias a la saga Epic Mickey, que homenajea la historia de los 80 años de Disney. Parte de esa historia son los grandes juegos del pasado, y esta entrega exclusiva de 3DS es un tributo a **Castle of Illusion** de la consola Mega Drive (1990), uno de los mejores juegos jamás protagonizados por Mickey.



### El regreso de Mizrabel

Si jugaste al primer Epic Mickey, recordarás que se desarrollaba en el Páramo, un lugar al que llegan las cosas cuando dejaban de ser populares. Veintidós años después del mencionado título, el castillo original desciende al Páramo junto con la bruja Mizrabel, que tiene el poder de crear ilusiones de todo tipo. De esta manera, Mickey recorre tres alas del castillo, cada una con enormes salas transformadas en la ambientación de los universos de **Peter Pan, Aladdin y La Sirenita**. Además, Mizrabel ha secuestrado a todo tipo de personajes de la factoría Disney, no sólo de esas tres películas sino también Donald, Bestia, Blancanieves y muchos otros. El objetivo principal del juego es encontrarlos en los niveles y así ponerlos a salvo en La Fortaleza, donde te proponen todo tipo de misiones secundarias cuyas recompensas varían entre diferentes mejoras,




### Érase una vez un ratón

DreamRift, creadores de esta entrega, homenajean el clásico Castle of Illusion. No sólo es el mismo castillo, también se inspiran en algunos movimientos y sonidos del original de la consola MegaDrive.



### Lluvia de estrellas Disney

¿Cuál es tu personaje Disney favorito? Sea quien sea, hay muchas posibilidades de que lo encuentres en el juego. Tras encontrarlos en los niveles, aparece una nueva habitación en La Fortaleza para ellos, y el aspecto de estas habitaciones evoluciona a medida que haces misiones.








**Hay escenarios clásicos** de las películas Disney en los niveles del juego, que cuentan con recursos tradicionales del género como coleccionables y plataformas móviles




**Bloques, plataformas, interruptores...** los niveles están llenos de elementos interactivos. Usando el stylus en la pantalla táctil los manipularemos.

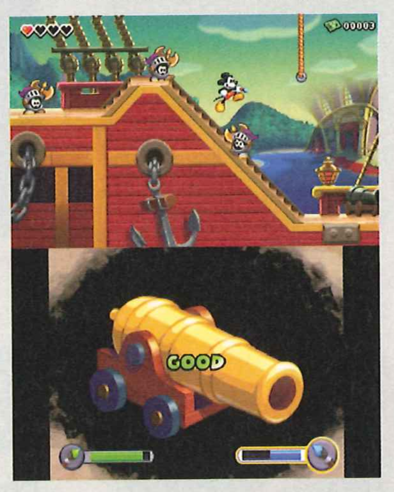



### Un ratón peleón

Mickey tiene tres formas de atacar: saltando sobre los enemigos, realizando un ataque de giro y disparando con pintura o disolvente.

### Su pincel, tu stylus

Podéis dibujar plataformas y armas, pero cuidado: si vuestros trazos son torpes, el resultado podría dañar al propio Mickey. Además, tras un dibujo el ratón se volverá más rápido y fuerte, y el efecto durará más cuanto mejor sea.




dinero e invocaciones. Cada vez que rescatamos o ayudamos a un personaje aumenta la barra del Poder de Corazón, y al completarse se abre el acceso a una nueva ala del castillo.

## Diferentes finales

Ayudar a los personajes no sólo sirve para avanzar en el juego: también **determina el final entre más de 20 variantes**. Los personajes que rescates aparecerán al final diciendo unas palabras, y para ver la secuencia más completa tendrás que encontrarlos a todos. Para lograr tal hazaña deberás explorar a fondo los niveles y sacar provecho de las habilidades del **pincel mágico de Mickey**, ahora trasladadas a la pantalla táctil de 3DS. Puedes dibujar elementos en la pantalla inferior que se materializarán en la superior como plataformas en las que apoyarte, armas para atacar a los enemigos, y por supuesto también puedes usar el disolvente para eliminar obstáculos. Si pudiéramos pedirle más, nos hubiera gustado una **mayor cantidad y variedad de niveles**, en vez de tener que volver constantemente a los seis o siete de cada una de las tres alas para rescatar personajes y realizar misiones. Pero en su defensa hay que decir que son niveles **largos y divertidos**, divididos en dos grandes partes diferentes que bien podrían considerarse niveles por ellas mismas, y que plasman de manera muy acertada tanto el espíritu Disney como el de los plataformas clásicos de la era **16 bits**.

**HAY MÁS DE 20 FINALES, Y DEPENDEN DE LOS PERSONAJES QUE HAYAS RESCATADO**

## Puntuaciones

### Valoraciones

**Gráficos** ★★★

Una reivindicación del 'pixel art' que, aunque no te sorprenderá, sí te parecerá encantadora.

**Diversión** ★★★

Niveles al más puro estilo clásico y una sencilla pero efectiva jugabilidad táctil con el pincel.

**Multijugador** NO TIENE

Guiarás tú solo al ratón, con la única ayuda de las recompensas de los personajes que ayudes.

**Duración** ★★★

Puedes pasártelo en 7 horas, pero rescatar y ayudar a todos los personajes lleva mucho más tiempo.

### Lo mejor y lo peor

☺ El sistema de personajes y misiones de La Fortaleza. Los guiños a Castle of Illusion.

☹ No hay muchos niveles. El nombre original mola más (Power of Illusion).

### Nuestra opinión

**Una experiencia distinta en 3DS**

Los amantes de los plataformas clásicos y los fans de Disney adorarán este juego, que combina de manera inteligente la herencia de los juegos de antaño y de las mejores franquicias Disney con la contemporánea saga Epic Mickey.

### Te gustará...

**Más que...** Rabbids 3D

**Menos que...** New Super Mario Bros. 2

### Total

**88**









Género **Aplicación**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **14,99 €**
**www.pokedex3d.com/**





STREETPASS SPOTPASS Mii REALIDAD AUMENTADA

**Argumento**
Accede a información muy detallada sobre los más de 640 Pokémon conocidos hasta el momento. Es el complemento perfecto para las nuevas ediciones de Pokémon.

**EL DATO**
Tiene 727 entradas desde el inicio (647 Pokémon y 80 formas alternativas)




**Cada tipo** tiene distinta eficacia en el combate. Descúbrelos aquí.

**Saca fotos** de los Pokémon y mézclalos con tus instantáneas.

# Pokédex 3D Pro

## Una enciclopedia Pokémon para verlos a todos en 3D

Todo en esta aplicación es apabullante. Además de información básica sobre cada Pokémon, tienes acceso a sus grupos huevo, una **tabla con debilidades y resistencias**, la forma de evolucionarlos, la lista de movimientos que aprende y cómo los aprende. Puedes descubrir las habilidades ocultas que poseen los Pokémon obtenidos del DreamWorld o de los Claros Ocultos de Negro 2 y Blanco 2.

### Espectáculo 3D

Toda esta información se muestra junto a un modelo 3D del Pokémon, que podremos rotar al gusto y flipar con su **nivel de detalle**. Además, el actor que pone voz a la Pokédex de la serie de animación es el que se encarga de decir cada nombre.

Otra de las novedades respecto a la Pokédex anterior son los **35 retos** que nos permiten mejorar como entrenador. Podemos aumentarlos en 29 si superamos el desafío personalizado creado con la clave UJFPJGAD. ¡Demuestra cuánto sabes de Pokémon en estos minitest!

Por otro lado tenemos los **marcadores de Realidad Aumentada**, códigos que nos permiten ver a nuestros Pokémon favoritos ¡como si estuvieran a nuestro lado! Descárgate los códigos desde la web del juego (pokedex3d.com).

Este modo de realidad aumentada **añade variedad y entretenimiento** a esta aplicación que no hay que olvidar que está destinada principalmente a que tengáis toda la información necesaria para entrenar y hacer combatir a nuestros Pokémon en las ediciones Negro 2 y Blanco 2.

Si hay que ponerle algún pero, que se ha dejado alguna información extra por el camino, como indicar la ubicación de cada uno de los Pokémon en Negro 2 y Blanco 2. Por lo demás, una herramienta absolutamente indispensable.

### Puntuaciones

| | |
|---|---|
| Gráficos | ★★★☆ |
| Diversión | ★★★★ |
| Multijugador | NO TIENE |
| Duración | ★★★★ |

**Valoración**
No hay nada con tanta información, y tan útil. Además, tienes todos los datos y Pokémon desde el principio. Y flipas con las fotos R.A.

Total **90**


LEGO
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
¡ÚNETE A LA LUCHA EN LA MAYOR AVENTURA JAMÁS CONSTRUIDA!
7
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
PS VITA
PlayStation Vita
PC DVD ROM
Wii
NINTENDO 3DS
NINTENDO DS
LEGO THE LORD OF THE RINGS software © 2012 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2012 The LEGO Group. © 2012 New Line Productions, Inc. All The Lord of the Rings content other than content from the New Lines Films © 2012 the Saul Zaentz Company ("SZC"). The Lord of the Rings and the characters, items, events and places therein are trademarks of the Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. Nintendo DS, Nintendo 3D and Wii are trademarks of Nintendo © 2012 Nintendo, KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSVITA" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.
WB GAMES LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainemtn Inc. (s12)
MIDDLE-EARTH
TT games
WB GAMES

# Así nació... F-Zero

## Que no te engañen: la saga de velocidad más rápida jamás jugada es exclusiva de las consolas de Nintendo. Y esta es su historia.



**+info**

Aunque el estudio a cargo de la saga es **Nintendo EAD** (Análisis y Desarrollo de Entretenimiento), otras desarrolladoras han colaborado con la Gran N poniéndose al volante de diversas entregas: es el caso de **Nd Cube, Amusement Vision o Suzak.**

Hay juegos adelantados a su época, y que además la adelantan a 600 kilómetros por hora. En 1990, cuando Mega Drive y PC-Engine empezaban a comerle terreno a la Famicom-NES, Nintendo contraatacó lanzando la Super Famicom (la SNES, claro). Super Mario World y F-Zero fueron los títulos del lanzamiento japonés. Y vaya con F-Zero: explotaba al máximo el **Modo 7**, la novedosa técnica que permitía rotar y escalar sprites en 2D, para mover los escenarios como un rayo y convertirse en un **juego de velocidad** rápido como nunca se había visto.

F-Zero fue desarrollado por Nintendo EAD con Shigeru Miyamoto como productor, Isshin Shimizu como diseñador principal y Takaya Imamura ideando los variopintos personajes del universo del juego. El argumeno nos situaba en el siglo XVI, época en las carreras de naves son el espectáculo principal en una sociedad ávida de emociones intensas.

Tan visionario como su argumento era el propio cartucho. Para revolucionar los juegos de carreras no bastaba con bonitos gráficos, mucha velocidad y una cañera banda sonora: la mecánica de juego también era única. Teníamos que quedar en las primeras posiciones para no **ser eliminados** en cada vuelta, con lo que las carreras se convertían también en una lucha por la supervivencia. Para darle más emoción, nuestra nave contaba con una barra de energía que disminuía con los impactos... menos mal que recuperábamos energía pasando por encima de ciertas zonas "curativas" de la pista. Además, estaba **el sistema de turbos**: al terminar cada vuelta nos daban la posibilidad de usar un impulso, con lo que había que pensarse muy bien cuándo era el momento propicio. Por si fuera poco, podíamos seleccionar **4 pilotos** con sus respectivos vehículos con caracteristicas propias: **Capitán Falcon**, el cazarrecompensas icono de la saga; el Dr. Stewart, el bruto Samurai Goroh y el alienígena Pico. Una elección que se notaba de verdad a la hora de jugar.

### El futuro en 64 bits

Nintendo se saltó los 32 bits y pasó a los 64, y en esa época fue cuando F-Zero alcanzó su mayor cota de popularidad: en 1998 **Nintendo 64** recibió **F-Zero X**, que potenciaba al máximo el concepto original y volvía a marcar un hito técnico: 30 vehículos en pantalla, y todo corriendo a 60 frames por segundo... ¡y a 1000 Km/h! Los gráficos 3D permitían un diseño de circuitos mucho más atre-




**A F-Zero de SNES** sólo le faltó el multijugador... que no llegaría hasta la pantalla partida de Super Mario Kart.




**Los F-Zero** de GBA fueron herederos directos del juego de SNES, recogiendo algún elemento de N64.

### Carreras animadas

F-Zero tiene una historia sorprendentemente profunda para lo que se puede esperar de un juego de carreras. Y fue más allá convirtiéndose en 2003 en una serie de animación de 51 episodios emitidos todos en Japón y parte en Norteamérica. El protagonista de la serie es el detective Rick Wheeler, que acaba uniéndose al legendario (y misterioso) piloto Captain Falcon para enfrentarse a Black Shadow y su malvada organización Dark Million.



## En la parrilla de salida...

El "Gran accidente" y la "Horrible Gran Final" son dos acontecimientos claves en la historia de F-Zero: trágicos accidentes que acabaron con varios pilotos muertos y provocaron incluso que los campeonatos se suspendieran un tiempo para volver con nuevas reglas. Miremos por el retrovisor para hacer un repaso de los principales protagonistas de la saga.



**Captain Falcon**
Considerado uno de los mejores cazarrecompensas de la galaxia, se ha ganado enemigos dentro y fuera de las pistas.

**Dr. Stewart**
Un talentoso médico especializado en cirugía. Gracias a él, se salvaron muchas vidas en los más terribles accidentes de F-Zero.

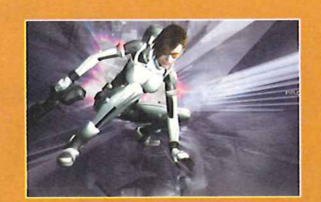
**Samurai Goroh**
Tras ser expulsado de la policía por sus brutales métodos, se convierte en un cazarrecompensas. Mantiene una rivalidad con Falcon.



**Pico**
Un alienígena que fue soldado y es muy agresivo en las carreras. Su nave es la Wild Goose.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág 40 **10 juegos de ciencia ficción**
De naves espaciales, batallas contra aliens o con robots de protagonistas.



pág 41 **10 secretos de Platinum Games**
Los desarrolladores de Bayonetta 2 están de plena actualidad.







vido e imaginativo, con "loopings", túneles y saltos alucinantes. E hicieron acto de aparición **las bandas turbo**: si pasábamos sobre ellas ganábamos impulso durante un segundo, y el jugador experto era capaz de cruzar los circuitos a la velocidad del sonido enlanzando banda tras banda. Las **30 naves eran seleccionables**, y cada uno de los pilotos tenía su propia historia y un memorable diseño estilo cómic. Y las reglas del torneo también cambiaban: ahora permitían utilizar el turbo siempre que quisiéramos... a cambio de perder energía, lo que hacía las carreras aún más emocionantes: ¿dar un acelerón que te permita llegar primero o acabar en el desguace en el intento? Y por supuesto, el multijugador para 4 a pantalla partida: echar de la pista a 3 amigos a esas velocidades era una pasada.



**En N64 y GameCube,** la saga fue un ejemplo de perfección técnica y jugable. Una maravilla.

## Toda la saga

**¡No hay un F-Zero nuevo desde 2004!** Además de esta lista, ha habido expansiones sólo publicadas en Japón: BS F-Zero Grand Prix 1 y 2, expansiones del juego de SNES que salieron para Satellaview, y el F-Zero X Expansion Kit, para el 64 DD de Nintendo 64.

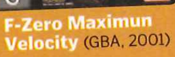


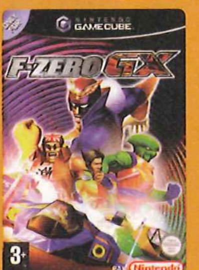
**F-Zero** (SNES, 1996)

**F-Zero X** (N64, 1998)



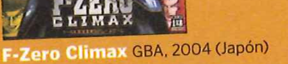
**F-Zero Maximun Velocity** (GBA, 2001)



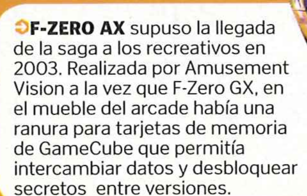


**F-Zero GX** (GameCube, 2003)

**F-Zero Legend** (GBA, 2003)



**F-Zero Climax** GBA, 2004 (Japón)





**F-ZERO AX** supuso la llegada de la saga a los recreativos en 2003. Realizada por Amusement Vision a la vez que F-Zero GX, en el mueble del arcade había una ranura para tarjetas de memoria de GameCube que permitía intercambiar datos y desbloquear secretos entre versiones.

## MÁS VELOZ QUE MARIO KART PERO NO TAN POPULAR... AÚN ASÍ, UNA SAGA DE CULTO

### Expansión y olvido

Game Boy Advance era como tener una SNES de bolsillo, y por eso la franquicia se estrenó en portátiles con **F-Zero Maximum Velocity**, que nada tenía que envidiarle al de su "hermana mayor", con Modo 7 y todo. Incluso llegó otra entrega portátil, **F-Zero GP Legend**, que estaba basada en el anime del mismo título. En 2004, Nintendo y Amusement Vision, de SEGA, se unieron para crear la entrega más impresionante de la saga: **F-Zero GX** para GameCube. Técnicamente espectacular, más rápido que el ojo... y difícil. Por primera vez, la saga tenía un modo historia. Y los circuitos eran impresionantes, enrevesados y con unos loopings que marearían hasta a Sonic. Desde entonces, la saga está aparcada en el taller. Miyamoto ha afirmado que no ve en F-Zero tanto potencial de innovación como en otras de sus franquicias, pero nuestro corazón, **ansioso de velocidad**, sueña con un F-Zero en 3DS o Wii U.



**Black Shadow**
El criminal más despiadado y buscado de la galaxia. Odia a Falcon, y se hace piloto de F-Zero sólo para eliminarlo delante de millones de personas.

**Mr. EAD**
Un androide con un parecido sospechoso a Mario y que se llama como el equipo de desarrollo del juego...

**James McCloud**
Este ex-piloto espacial se llama igual que el padre de Fox McCloud... y sus ropas también son las del héroe de StarFox.

**Blood Falcon**
Un malvado clon del Falcon original creado a partir de una muestra de su sangre robada tras un accidente.

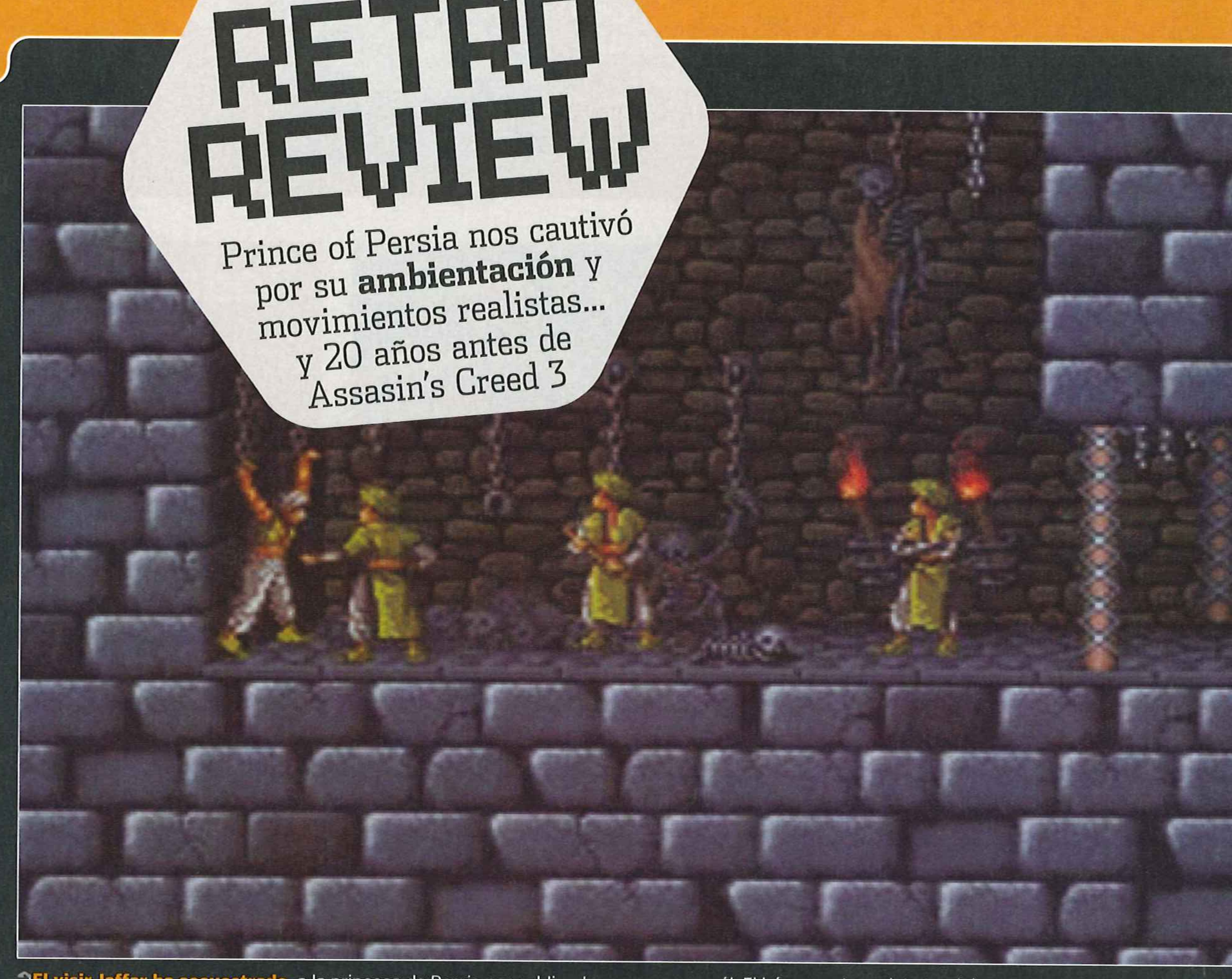
# RETRO REVIEW

Prince of Persia nos cautivó por su **ambientación** y movimientos realistas... y 20 años antes de Assasin's Creed 3




- Aventura
- Arsys Software
- Super Nintendo
- 1992
- 9.990 pts (72€)
- 1 jugador
- Disponible en CV

**EN SU DÍA DIJIMOS...**
"El Príncipe de Persia de SNES es la mejor versión de este drama oriental que nos hemos echado a la consola. Sus gráficos son magníficos, el sonido, una maravilla y su mayor virtud, el movimiento, se explota hasta el limite. Se nota que es 16 bits".
**NOTA: 88**



**El visir Jaffar ha secuestrado** a la princesa de Persia para obligarla a caserse con él. El héroe protagonista tendrá que rescarla... ¡si puede!

**El escenerio** del juego es un inmenso palacio. Exploramos desde sus mazmorras a sus más lujosos aposentos. Cada nivel varía de localización.






# Prince of Persia

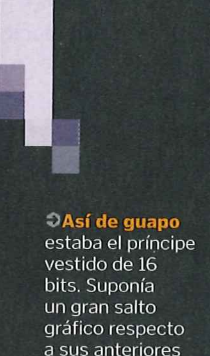
## Así son las mil y una noches, al estilo de Super Nintendo

Prince of Persia es uno de los videojuegos más influyentes de la historia. Creado en 1989 para el ordenador Apple II por el francés **Jordan Mechner**, fue convertido a múltiples sistemas y generó series que llegan hasta nuestros días. De la mano de **Arsys Software** y Konami, SNES recibió una de las conversiones del juego original con más personalidad en 1992.

### Rescate a contra reloj

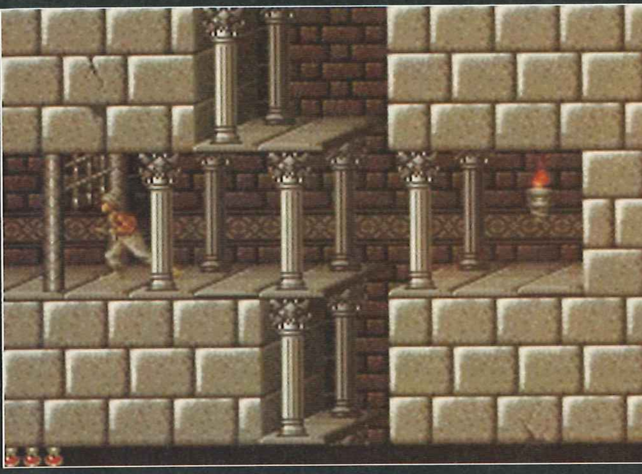
En Prince of Persia tenemos **120 minutos** para completar todos los niveles del juego y rescatar a la princesa cautiva por el malvado visir Jaffar, que la ejecutará en ese plazo de tiempo si no accede a casarse con él. Esta versión tiene **20 niveles**, 7 más que en el juego original, y rutas alternativas para sus complejos laberintos. El juego original de ordenador siempre será recordado por las detalladas y **fluidas animaciones** de su protagonista. En la entrega de SNES está fluidez de mantiene y además se añaden lujosos diseños de sprites mucho más detallados, aprovechando la potencia de Super Nintendo. Los programadores incluyeron también nuevas melodías y jefes intermedios y finales con los que aderezar de emoción el tránsito cárceles, catacumbas y palacios. Los **combates**, al principio escasos y en sus últimas fases constantes, ponen a prueba nuestros reflejos, mientras exploramos en busca **la salida de cada nivel** y el mecanismo que abre la puerta.

A media que avanzamos el juego se vuleve mucho **más difícil** y penaliza cada mínimo error. Prince of Persia premia por la insistencia y la repetición, casi hasta la extenuación, aunque una vez memorizados todos los secretos el juego se vuelve un placer de



**Así de guapo** estaba el príncipe vestido de 16 bits. Suponía un gran salto gráfico respecto a sus anteriores encarnaciones.





La mecánica básica es la de un juego de plataformas, pero añade acción y exploración. Una aventura completa... y muy difícil.



Los combates con espadas son una de las imágenes icónicas de esta saga. Saber golpear en el momento oportuno era la forma de vencer.

## Un hito jugable

Jordan Mechner creó las animaciones del juego original de Apple II sobre los movimientos de su hermano, al cual grabó y luego, frame a frame, animó mediante rotoscopia. La versión de SNES mantuvo este aspecto y añadió color, variedad y detalles a personajes y escenarios.



# DUELOS A ESPADA, MAZMORRAS, PALACIOS Y UNA PRINCESA... PURA MAGIA ORIENTAL

plataformas 2D muy recomendable; pero eso no quita para que su curva de dificultad fuera (y siga siendo) exagerada ya desde los primeros minutos de juego.

## Todo un cuento exótico

La versión de Super Nintendo está muy bien valorada. Aunque a veces el control no es tan preciso como en las versiones de ordenador, **el detalle** puesto en los diseños del personaje así como los decorados, lo colocan entre una de las conversiones realizadas con más mimo de este clásico. Si no le tienes miedo a los verdaderos retos, lo disfrutarás mucho.

## Puntuaciones

### Lo mejor y lo peor

Excelentes gráficos y músicas para una aventura exótica ambientada en tierras orientales.

Su extrema dificultad. Incluso en su momento jugadores expertos lo dejaron por imposible.

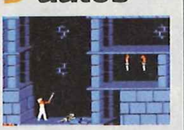
### Nuestra opinión

**Un príncipe encantador**

Conserva el encanto del original, mejorado por la potencia de SNES y con el añadido de los niveles exclusivos extra. ¡Y es muy difícil! Puedes encontrarlo en la CV de Wii.

**Nota 78**

## 5 datos



**El juego original** data de 1989 para ordenadores Apple II y, en su momento, era un prodigio técnico que asombraba con solo mirarlo.



**Jordan Mechner** creó el juego en 1985, con 25 años. Ha sido el responsable de varios juegos de la saga, incluyendo su renacimiento en 2003 con el excelente Prince of Persia Las Arenas del Tiempo.



**Existe una secuela directa** de este juego lanzado en SNES con el título The Shadow and the Flame que luce a las mil maravillas.




**Existen 15 juegos** en total de la serie Prince of Persia, repartidos entre ordenadores y consolas de diferentes épocas y generaciones. NES, GBC, SNES, GC , DS y Wii han tenido sus versiones.




**En 2010** llegó a los cines una lujosa adaptación de Prince of Persia producida por Disney. Se inspiraba en Las Arenas del Tiempo y Mechner colaboró en el guión, pero el propio autor no quedó contento con la película.

# 10 juegos de ciencia ficción

Hemos jugado cosas que no creeríais... cosas que se perderán como partidas no guardadas.

### R.O.B. el robot

En 1986, Nintendo se adelantó al futuro y lanzó un periférico para NES con forma de robot. Se llamó R.O.B, y ejecutaba sencillas órdenes

## 1 Metroid

(Nintendo, NES, 1986) Piratas especiales, una raza alien que es una fuente de energía y un héroe que resultó ser mujer. Lo demás es historia.

## 2 Probotector

(Konami, Game Boy, 1991) La saga de soldados Contra se transformó en Europa en Probotector, pasándose a la ciencia-ficción.

## 3 Flashback

(Delphine Software, SNES, 1994) Aliens infiltrados entre humanos en esta mezcla elegante de acción, puzles y plataformas.

## 4 Starwing

(Nintendo, SNES, 1993) Nintendo tiene su propio Star Wars, sus bichos peludos cual Chewbacca y sus increíbles batallas de naves.

## 5 Body Harvest

(DMA Design, N64, 1998) Invasión alien en un sandbox pionero. Después, DMA pasó a llamarse Rockstar North y a hacer GTA...

## 6 Perfect Dark

(Rare, N64, 2001) Joanna Dark detenía una conspiración alien usando armas y "gadgets" futuristas en el juego más avanzado de N64.

## 7 Star Wars Rogue Leader

(Factor 5, GameCube, 2001) La trilogía original inspiró en GameCube un grandioso juegos de naves que destacó por sus gráficos.

## 8 P.N. 03

(Capcom, GameCube, 2003) Vanessa, mercenaria cibor, contra máquinas inteligentes. De la calenturienta imaginación de Shiji Mikami.

## 9 Metroid Prime

(Retro, GameCube, 2002) Repetimos saga, pero es que con este juego Retro Studios creo una de las mejores juegos de Ci-Fi de la historia.

## 10 The Conduit

(High Voltage, Wii, 2009) Si unos alien vienen de visita, elegirán Estados Unidos, claro... Uno de los mejores shooters de Wii.



# 10 curiosidades sobre Platinum Games

**1 La historia de Platinum** comienza con los famosos "5 de Capcom" anunciados en 2002 para GameCube. Se quedaron en 4: RE4, P.N. 03, Killer 7... y Viewtiful Joe, el juego que lo empezó todo.

**2 Viewtiful Joe** lo creo el "Team Viewtiful", y durante el desarrollo de su secuela, se convirtieron en Clover Studio para disponer de una mayor libertad creativa.

**3 En Clover** estaban Shinji Mikami, Hideki Kamiya y Atsushi Inaba, responsables de sagas como Resident Evil, Devil May Cry o Phoenix Wright. Clover lanzó juegos como Okami y God Hand. Éxito de crítica, no de ventas.

**4 Capcom** cerró Clover, y sus fundadores formaron Seeds INC... semilla de Platinum: antes de lanzar juegoalguno, el estudio se unió a ODD Incorporated y cambió su nombre por Platinum Games.

**5 Capcom** lanzó en Wii una versión de unas de las obras de Clover: Okami, convertido por Ready at Down y muy apropiado para el mando de Wii.

**6 El nombre Clover** viene de "Creativity Lover". Y Platinum se llama así porque el platino nunca pierde su brillo... y ellos quieren que sus juegos nunca dejen de brillar.

**7 Platinum** han lanzado dos juegos para Nintendo: MadWorld para Wii e Infinite Space para Nintendo DS.

**8 Han trabajado** sobre todo con SEGA. Pero The Wonderful 101 y Bayonetta 2, producidos por Nintendo para Wii U, parecen indicar un cambio de rumbo.

**9 El juego** que más ha marcado a Kayama es Zelda A Link to The Past. Lo considera "completo y perfecto". Y Hideki Kamiya ha dejado caer que le encantaría desarrollar una entrega de StarFox.

**10 platinumgames.com**, la web de la compañía, tiene formato blog con muchas actualizaciones y novedades sobre sus proyectos en desarrollo. ¡Pásate por ella!

1

2

TEAM 美優亭風流 VIEWTIFUL

3

4

PLATINUMGAMES INC.

5

6

CLOVER STUDIO

7

8

9

10

BAYONETTA 2 JOINS THE WONDERFUL

# El túnel del tiempo

El 25 Aniversario de **The Legend of Zelda** merecía el número más histórico y emotivo de nuestras vidas... Y esto es lo que nos salió.

Octubre
2011
Nº 227

REVISTA OFICIAL NINTENDO 3DS | Wii | NINTENDO DS
Nintendo Acción
SUPLEMENTO GRATUITO Revista Pokémon Con las guías de Pokémon Ranger y Blanco y Negro
¡NO TE LO PIERDAS! GAMEFEST'11 Feria de Videojuegos. Todas las novedades de Nintendo del 29 de septiembre al 2 de octubre
THE LEGEND OF ZELDA 25th ANNIVERSARY
AVANCES Disney Universe, Dragon Quest MJ 2, Skylanders, FIFA 12, Kirby Mass Attack
LO MÁS NUEVO StarFox 3D, Driver Renegade, Phineas y Ferb, Dual Pen Sports
La Leyenda sigue viva
Revivimos el pasado y te contamos el futuro de Zelda

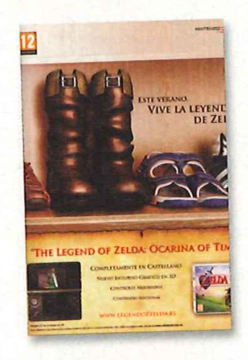
## La portada



**Inspirada en la portada del cumple de Mario,** cedimos todo el protagonismo al emblema oficial del 25 Aniversario de Zelda, cubierto por un barniz brillante sobre un fondo mate compuesto de Trifuerzas. Y en la contraportada, un mosaico de Links con todos sus looks y títulos diferentes, desde 1987 hasta 2011. No era más que el aperitivo del épico reportaje que llevamos dentro.

## Las mejores publis

**3DS llegó siete meses antes, el 25 de marzo,** y Nintendo dejó muy claro el mayor logro: las 3D sin gafas. En julio, el remake 3D de Ocarina of Time se anunciaba con esta simpática gráfica, colando las botas de Link entre nuestro calzado.






## Alineación. Lo que más nos gustaba en 2011.

1




**Inazuma Eleven**
Enero arrancó con el fenómeno "futrolero" de DS, que en 2013 debería traer su tercera entrega.

2




**Sonic, el veinteañero**
Otro que cumplió años, y lo celebró con su juego más "generacional": Sonic Generations.

3



**Pokémon Blanca y Negra**
En marzo llegó la quinta generación Pokémon, cuya reciente secuela nos tiene viciadísimos.

4



**Mario en 3DS** Mario nos brindó los dos imprescindibles del año pasado en 3DS, con Mario Kart 7 y Super Mario 3D Land.

5



**Zelda Skyward Sword**
Link abrochó su aniversario de la mejor manera posible: llevándonos al cielo jugable de Wii.

# El precio de la vida



**Nintendo 3DS vio la luz el 25 de marzo de 2011,** a un precio inicial de 249,95 Euros, que cuatro meses después se rebajó en 80 Euros, quedándose en unos tentadores 169,95. Para compensar a los más "madrugadores", el Programa Embajadores nos regaló 20 juegos de NES y GBA. El mismo año se lanzó el pack conmemorativo del 25 Aniversario de Zelda, con una flamante edición especial de la consola. El 18 de noviembre, Wii azul celeste con Mario y Sonic en los JJOO de Invierno, por 149 Euros.

# Los protagonistas del mes



## 25 años de Zelda

Un cuarto de siglo plasmado en un mega reportaje de 16 páginas, donde repasamos el origen de Link y los 100 momentos clave de la saga.



## Star Fox 64 3D

La novedad más potente del mes fue el remake del mejor arcade de Nintendo 64, tan remasterizado y bien doblado que se llevó un 91.



## Solatorobo

Solatorobo: Red the Hunter, uno de los grandes RPG de DS, fue el prota de nuestra guía de bolsillo, que se publicó junto a la revista Pokémon.



## Xenoblade Chronicles

En agosto llegó a Wii la obra cumbre de Monolith Soft, cuyo director (Tetsuya Takahashi) nos concedió una reveladora entrevista.



## Skylanders

El fenómeno de los muñecos "portálites" (por los portales) compartió avance con Kirby Mass Attack, Disney Universe y Tintín.




## Los Marios más raros

Creíamos saberlo todo de él, hasta que dedicamos la sección 'I Love Nintendo' a sus juegos más desconocidos. Sabemos que os encantó.

# Un año clave para Nintendo



**Juan Carlos García**
Director de Revista Oficial Nintendo

**Solo hace un año empezó una nueva revolución** que ahora está en plena efervescencia con el lanzamiento de Wii U. En 2011 Nintendo quiso explorar un terreno diferente, innovar aun más. Su experiencia en consolas portátiles y su afán por ir más allá en jugabilidad e interacción propiciaron el lanzamiento de Nintendo 3DS, una consola que ofrecía juegos e imágenes en 3D sin necesidad de gafas.

**Los últimos datos de Nintendo confirman que se han vendido 22.19 millones de consolas 3DS.** Comprende un periodo entre el lanzamiento, en marzo de 2011, y septiembre de 2012. Está aun lejos de los 152 millones de DS vendidas, o de los 97 millones de Wii, pero la trayectoria es firme y Nintendo no deja de empujar para que la cifra crezca.

**Sí, 2011 fue un año clave, pero 2012 no le irá a la zaga.** Como afirma Miyamoto, cada lanzamiento de una consola pone a la compañía en un momento delicado: puede generar un subidón de acciones e ingresos, o llevarte a la bancarrota. La experiencia en el estreno de 3DS podría aprovecharse para la llegada de Wii U, aunque, ya sabéis, "rentabilidades pasadas no aseguran rentabilidades futuras", o lo que es lo mismo, a consolas diferentes, en momentos diferentes y para usuarios diferentes la experiencia no sirve para mucho, ¿o no estáis de acuerdo?

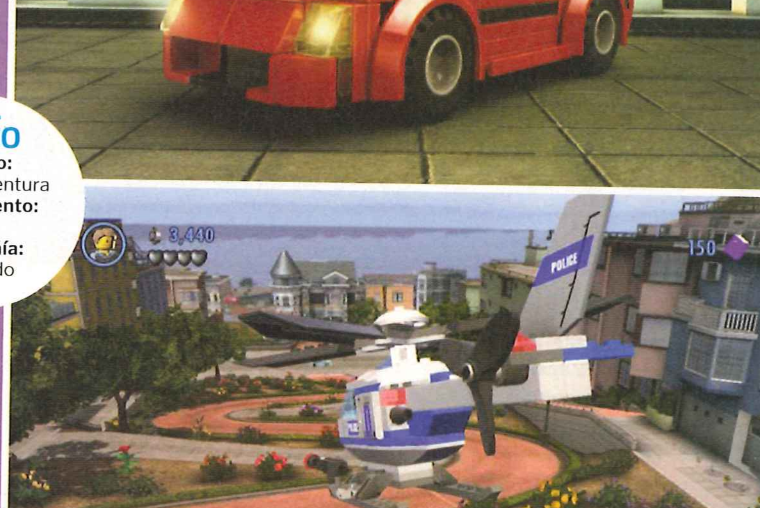



# LEGO City Undercover

Si eres un loco de Lego, vas a disfrutar como nunca de los más de 100 vehículos y personajes de su aventura más auténtica.



**+info**
**Género:** Acción+aventura
**Lanzamiento:** 2013
**Compañía:** Nintendo



Ni en la ciudad de LEGO van bien las cosas últimamente, y conste que por allí no han oído hablar de la crisis. Pero hay un tal **Rex Fury que está sembrando el caos**, haciendo cosas chungas, y los buenos te han elegido a ti, **Chase McCain**, para ponerle a buen recaudo entre rejas. No tiene buena pinta, no, pero tú tranquilo porque trabajarás de incógnito, y eso supondrá que te harás pasar por bombero, obrero de la construcción ¡o incluso ladrón! Y que por el camino tengas que conseguir y utilizar **más de cien vehículos** en una suerte de 'GTA' con deportivos, motocicletas y aviones construidos con piezas de la compañía sueca.

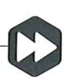
## Imagínate que la ciudad cobra vida

Con el gamepad tendrás que buscar **pistas y localizar a los criminales**. Además, en su pantalla recibirás actualizaciones de la misión y unas cuantas cosas más que todavía están por descubrir. La historia no tiene buena pinta para McCain, o sea que se lo va a tener que "currar", pero el juego va a ser un puntazo. Disfrutar la ciudad de LEGO, explorar entre sus calles ajetreadas y cambiar entre vehículos, en un enorme mundo abierto, promete un 'hype' extraordinario. El juego tiene diálogos entre personajes que utilizarán sonidos ambientales y secundarios, de modo que será como si **la ciudad cobrase vida propia**.

Algunas de las escenas que nos esperan van a ser de risa. Peleas karatekas con efectos 'Matrix', persecución en el camión de los helados, carreras de tractores... Lego en estado puro.



**¿Qué esperamos?** Una aventura diferente, con acción, vehículos, persecuciones y peleas en una ciudad que tiene vida. Y con unos protagonistas que además cuentan chistes y protagonizan escenas de carcajada. Candidato a la aventura más divertida de Wii U.



# Ninja Gaiden 3 Razor's Edge

Esta edición ofrece algo más que nuevos ataques y armas: un sistema de combate renovado y multijugador online.

**+info**
**Género:** Acción
**Lanzamiento:** 11 de enero
**Compañía:** Tecmo Koei

Ryu Hayabusha y Ayane son los dos nombres propios de esta aventura. **Ryu** es un guerrero que debe luchar contra una maldición que quiere destruirle. **Ayane**, una veterana de Dead or Alive, contará con su propia trama en capítulos exclusivos, aunque ambos podrán trabajar en equipo a través del online cooperativo.

## Todo es nuevo en Wii U

O casi. Además de armas (6 en lugar de 3), ataques (tres ninpos en vez de 1), esta versión incluye **desmembramientos**, o sea que los enemigos pueden seguir la lucha sin brazos ni piernas. Más. Durante los niveles del juego encontrarás varias **calaveras de cristal** que te trasladarán a lugares repletos de enemigos y jefes finales llegados de la saga Ninja Gaiden. ¿Qué tipo de ventajas ofrecerá el gamepad? Pues te permitirá **cambiar de armas y ataques ninpo** sin detener el juego, y accederás rápidamente a las combinaciones de botones para ejecutar ataques de todo tipo.

Habíamos presentado a los dos protagonistas de la acción, pero no estarán solos. Cuando salga a la venta, el juego ofrecerá la **descarga gratuita de nuevos personajes** con los que vivir una nueva aventura en este salvaje título de acción.



**¿Qué esperamos?** El mejor Ninja Gaiden jamás hecho para ninguna consola. El más completo, jugable y espectacular de la serie.

# Rayman Legends

Es el juego más delicioso de todos los que hemos visto. Sus gráficos dicen "cómeme" y su mecánica es divertida y desafiante. ¿Necesitas más?





Rayman, Globox y los Diminutos descubren un misterioso lugar en las profundidades del bosque que está lleno de increíbles dibujos. Resulta que cada uno cuenta la historia de un mundo mítico y... no les dio tiempo a mucho más porque enseguida fueron absorbidos.

## Control táctil y de movimientos

Dentro de cada mundo hay una deliciosa combinación de **plataformas, imaginación y tipos de control.** Naturalmente puedes emprender esta mágica aventura en solitario y disfrutar de su adictiva mecánica de juego, pero cuando de verdad hemos visto al público 'encendido' es en el cooperativo. Combinando **Gamepad y mando de Wii**, hay sitio para cinco. Cuatro corréis, saltáis y os columpiáis de un nivel a otro, y el quinto toma el gamepad para despejar el camino.

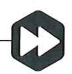
Ojito con quedarse atontado con los gráficos. Son tan 'dulces'. Pero si te embobas no podrás defenderte, **dar patadas, saltar las plataformas musicales** o combatir con los jefes, dragones y otros monstruos épicos, que te pondrán las cosas complicadas. Si se te dan bien, podrás certificarlo en los retos online con jugadores de todo el mundo.

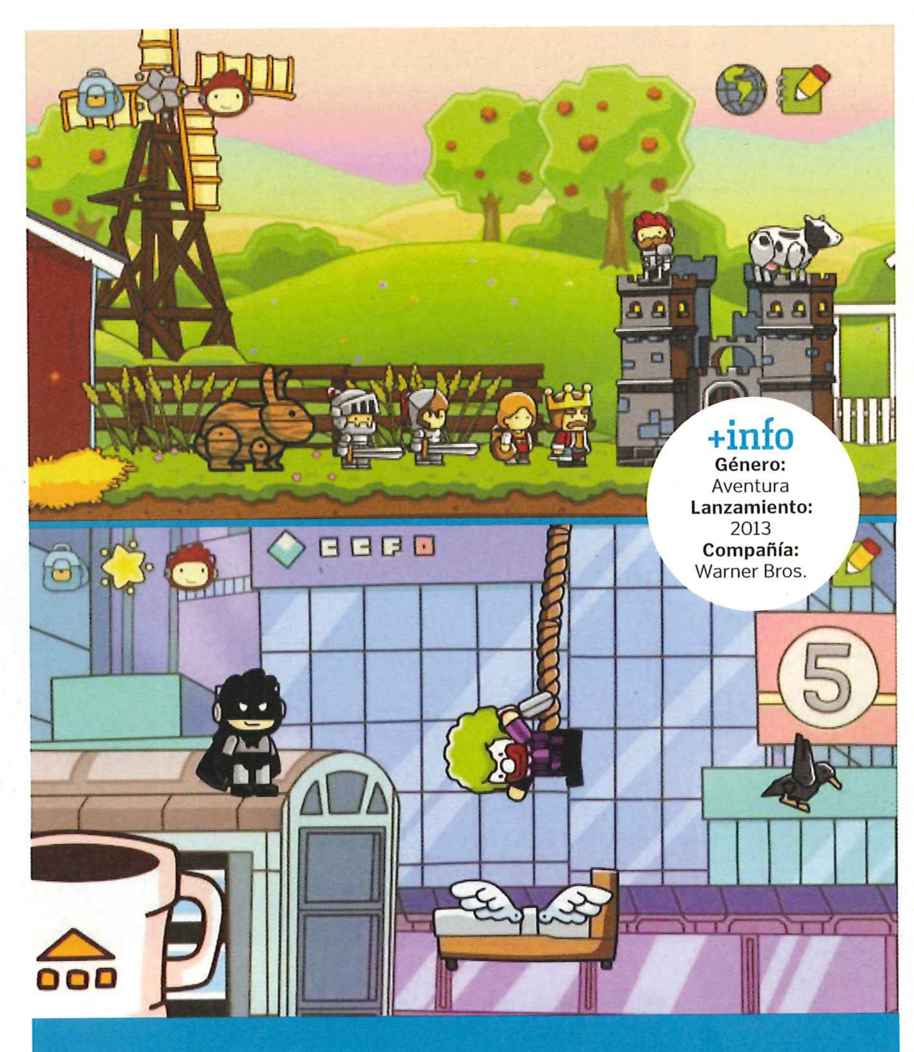
### +info

**Género:** Plataformas
**Lanzamiento:** Primer trimestre 2013
**Compañía:** Ubisoft
**Otros datos:** Tiene un modo multijugador simultáneo y hasta 5 jugadores. Lo desarrolla el estudio de Montepellier, donde se ha hecho ZombiU.



**¿Qué esperamos?** Una experiencia única y divertida, con el estilo personalísimo de Rayman, la estética que solo él tiene y la mecánica que solo Wii U es capaz de poner en marcha. Un Rayman como nunca hemos visto... tan genial como siempre.





**+info**
**Género:** Aventura
**Lanzamiento:** 2013
**Compañía:** Warner Bros.

# Scribblenauts Unlimited

## Maxwell vuelve a la carga con nuevo editor de objetos

Si te dijéramos que en esta juego puedes crear el objeto que quieras y ¡cobra vida!, ¿nos creerías? Pues fíate de nosotros porque es exactamente de lo que va este nuevo Scribblenauts. O mejor, de lo que tienes que **imaginar y crear para explorar** a fondo el nuevo mundo que te espera en la aventura.

### Crea lo que tú quieras

El título de 5th Cell cuenta con un **editor de personajes** que dará rienda suelta a tu imaginación, y con el que podrás demostrar tu ingenio para superar obstáculos y puzles a lo largo de los diferentes niveles del juego.

La aventura transcurrirá en un nuevo escenario llamado Unbound, que será donde conoceremos la historia de los padres de Maxwell y de sus ¡41 hermanos! Nuestro prota llevará una mochila en la que guardar los objetos que crees, y así podrás acceder a ellos cuando lo necesites. Si además quieres compartir juego con un amiguete, ¡no hay problema! A través del mando de Wii podrá controlar los objetos que quiera del juego.



**¿Qué esperamos?** Una imaginativa aventura en la que cualquier cosa será posible. Y sin que tengas que saber dibujar...

### Wii U GAMEPAD

**Despeja el camino...**
A tus colegas de juego y seguro que te lo agradecen invitándote a algo. Si juegas solo, disfruta de sus plataformas musicales y llévate a la acción al gamepad en cualquier momento.





**+info**
**Género:** Aventura+estrategia
**Lanzamiento:** 2013
**Compañía:** Nintendo

# Pikmin 3

Acción, estrategia, HD y los Pikmin más encantadores se juntan en Wii U para que nos resulte absolutamente imposible resistirse a su magia.

Miyamoto y Wii U nos vuelven a poner al mando del ejército de pequeñas criaturas más obedientes y corajudas del planeta. En su **nuevo look HD, no solo brillan más** sino que todo lo que hay alrededor ha **ganado nitidez y definición**, dando vida a un mundo más rico y diverso que el de los documentales de la tele.

## Mando o Gamepad, ¡todo vale!

¿Cómo se juega al nuevo Pikmin? Según el propio Miyamoto, más fácil con el wiimote (apunta a la pantalla con precisión y arroja a los Pikmin a los puntos débiles de los enemigos o para sobrevolar simas) pero a medida que nos hagamos con el control pasaremos al gamepad... porque molará mucho más jugar tumbado manejándolo todo desde la pantalla. En el gamepad podrás **supervisar la acción y alternar entre zonas** con un simple toque a la pantalla táctil. Esto te permitirá controlar a los diferentes equipos con facilidad, eligiendo a los Pikmin adecuados para resolver cada puzle. Al ejército de los Pikmin rojos (inmunes al fuego), azules (respiran bajo el agua) y amarillos (resisten la electricidad) se unen los **Pikmin Roca**, que cascarán las conchas más duras de los enemigos o las barreras que se pongan por delante.

Te esperan, que sepamos por ahora, dos modos de juego. Una fenomenal aventura en el modo individual y numerosos desafíos en el modo misión, donde debes conseguir tantos tesoros como puedas en un tiempo limitado.



**¿Qué esperamos?** Los cuatro nuevos astronautas, y la aparición de diferentes Pikmin, le darán variedad y profundidad al último sueño de Miyamoto. Disfrutaremos de sus increíbles paisajes en alta definición, y los Pikmin brillarán como nunca.



# Disney Epic Mickey 2
## El Retorno de dos Héroes

Su nuevo enfoque a dos jugadores da mayor complejidad y profundidad tanto a los puzles como al desarrollo en general.

**+info**
**Género:** Aventura
**Lanzamiento:** 12 de diciembre
**Compañía:** Nintendo

Mickey y Oswald compartirán estrellato en Wii U con una aventura en la que el **uso del gamepad y el juego cooperativo** marcarán la diferencia con otras versiones. Bueno, en realidad Warren Spector, su creador, también ha hecho un gran trabajo con la cámara: más de 1.000 cambios específicos para asegurarse que funciona a la perfección.

### Solo o con amigos

Si juegas solito, la consola se encarga de Oswald y tú de Mickey; si sois dos, el que controle a Mickey podrá elegir entre wiimote y gamepad, y el que lleve a Oswald lo hará con mando y nunchuk. Cada personaje tiene sus propios movimientos, y mientras Mickey mantiene los poderes "pintones" que ya lució en la primera entrega, a Oswald se le dará muy bien la electricidad: con su control remoto podrá interactuar con todo tipo de elementos y enemigos electrónicos. Como remate, que sepáis que en cooperativo podréis entrar y salir del juego cuando queráis.

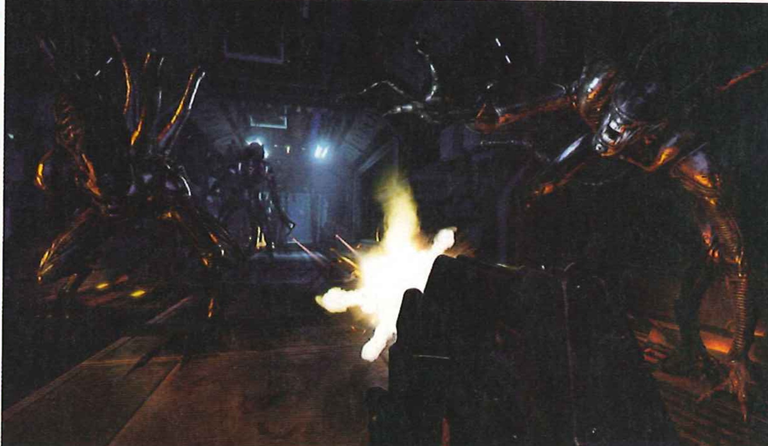
Otra cosa. Epic Mickey 2 incluirá **escenas musicales** en las que todos los personajes cantarán al estilo Disney, con tonos e instrumentación que podréis personalizar hasta conseguir una banda sonora casi "única".

Y recordad, el juego dinámico que Warren Spector introdujo en el Epic Mickey original también estará aquí, de modo que "pagaremos" las consecuencias de nuestros actos.

**¿Qué esperamos?** Una aventura impactante, que combinará un uso intensivo del gamepad con el mejor cooperativo posible.







+info
**Género:** Acción
**Lanzamiento:** Febrero 2013
**Compañía:** Sega
**Otros datos:** El presidente de Gearbox ha declarado que "el de Wii U es el mejor control ideado por Nintendo para juegos hardcore. Perfecto para Aliens"

Un grupo de los Colonial Marines de Estados Unidos se adentra en la nave espacial U.S.S. Sulaco, aparentemente abandonada en una órbita alrededor de LV-426. La nave es justo lo que esperabais, una **trampa asfixiante y opresiva**, donde la oscuridad de los pasillos esconde pesadillas y monstruos, o más bien el principio del fin de nuestra especie.

## La película continúa

El juego es un combate sin tregua contra los xenomorfos, y combina acción, suspense y una atmósfera que lo legitima como una parte más de la mítica saga ALIENS. Tal es así que es la propia Twentieth Century Fox la que participa en este desarrollo junto a Sega y el equipo de Gearbox software (Brothers in Arms, Duke Nukem Forever, Borderlands 2) que son una garantía de chorrear adrenalina.

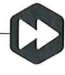
Lo que has leído se ajustará perfectamente tanto al inmersivo modo 'single' como a los multijugador cooperativo y competitivo, que en realidad es de lo que hemos visto más vídeos hasta el momento. En estos modos puedes convertirte en marine o en xenomorfo y aprovechar las habilidades y armas de cada uno, que son muchas y bien distintas: los xenos tienen movimientos ágiles y un perfecto 'timing' de ataque; los marines son únicos trabajando en equipo y usan armas devastadoras. En el cooperativo podrás entrar y salir de la acción cuando te venga en gana. Si no eres capaz de aguantar la presión.

### Wii U GAMEPAD

**Enlace rápido y directo**
Randy Pitchford concibe el uso del Gamepad como una vía rápida y directa de acceso al juego. Habrá inventario y menú de armas, pero no sabemos si tendrá off-TV. Sería un puntazo.



**¿Qué esperamos?** Revivir la acción de las películas participando en primera persona. Si el gamepad fuera capaz de medir las pulsaciones o el nivel de adrenalina, seguro que reflejaría unos números por las nubes. Así será este episodio de Aliens.









**+info**
**Género** Acción - RPG
**Lanzamiento** Marzo 2013
**Compañía** Capcom

# Monster Hunter 3

## Cazando monstruos en HD, viviendo la vida al límite

Primero fue **Monster Hunter 3** en Wii; su éxito le valió una versión para 3DS que ahora vuelve a la actualidad con una edición HD para Wii U. Lo veremos en marzo, y tendrá mucho más: **se han recreado todas las texturas** vistas en 3DS y contará con un 50% - 60% de más contenido que TRI.

### Cazar para vivir

De eso va este juego: de cazar. Aprender los hábitos y debilidades de los monstruos, construirte las mejores armas (con partes de los que derribes) y acabar con ellos. Para comer. Esto puedes hacerlo **solo o con hasta cuatro colegas**, y en Wii U tanto online como interactuando con otras 3DS. Ayudado por otros cazadores, el juego te da una oportunidad. Como admite **Mao Sugiyama**, de Capcom: "el juego está pensado para multijugador, lo que supone que el resto te va a ayudar". En solitario cuentas con la compañía de Cha-Cha y de un nuevo personaje: Kayamba. Golpearán al monstruo y se encargarán de recibir algunos golpes.

Kayamba no es la única novedad respecto a Tri. Hay **9 monstruos nuevos**, y los "repetidores" lucirán nuevo comportamiento. El GamePad "recreará" la función táctil de la pantalla de 3DS (control de cámara, target cerrado, inventario), pero no podrás pasarte la acción desde la tele. ●



**¿Qué esperamos?** Forma tu equipo de caza y el tiempo dejará de existir. Solo habrá Brachydios y Jehn Moran. Y tu Wii U.

# Aliens Colonial Marines

El juego de Gearbox y SEGA se conectará a las películas de Aliens de una manera que dejará a los fans de la saga completamente satisfechos




# A FONDO

LA **Wii U MANÍA** SE DESATARÁ EN 2013 CON ESTOS **8 JUEGOS**

**ÚLTIMAS PANTALLAS** + INFO DISPONIBLE

NUEVAS FORMAS DE JUEGO + Wii U GAMEPAD

¡LOS **THIRD PARTIES** TOMAN EL PODER!

Acabáis de recibir un fuerte impacto, ¿verdad? El impacto de leer **12 reviews** de los juegos más potentes que llegan a Wii U junto con la consola. Hemos conseguido lo imposible, un verdadero sueño, pero todavía tenemos ganas y fuerza para más. Para contaros todo lo que sabemos sobre **8 bombazos** que estarán disponibles muy pronto, entre navidades y el primer trimestre de 2013.

### Pasen y vean

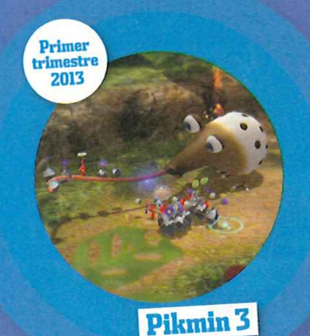
De modo que el espectáculo no va a parar. Y a los nombres y títulos insignes que acabáis de ver en reviews, pronto se les unirán los de licencias tan conocidas como Ninja Gaiden, Scribblenauts, Rayman, Lego City o Aliens Colonial Marines, junto a otras tan nintenderas como Pikmin 3 o Epic Mickey. Máxima variedad y diversión garantizadas. COn Wii U ya nada volverá a ser igual.




# 8 bombazos para soñar con Wii U

Tras el espectacular lanzamiento de Wii U, adelantamos 8 nuevos bombazos que llegarán entre Navidad y principios de año

Primer trimestre 2013



Pikmin 3

Primer trimestre 2013



Rayman Legends

Febrero 2013

Aliens: Colonial Marines

Diciembre 2012

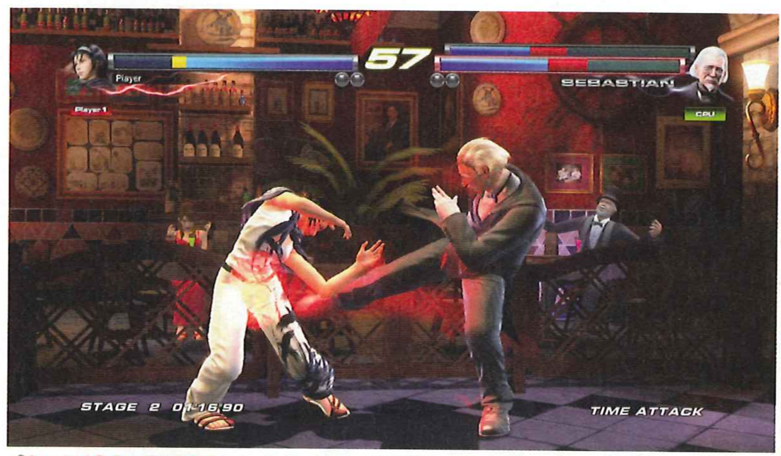





Marzo 2013



Monster Hu
Ultimat




**La mecánica Tekken** de toda la vida se mantiene: cuatro botones de ataque y una enorme profundidad, marcada por la gran cantidad de combos de cada personaje.




**Tekken Ball es un modo especial:** el objetivo no es golpear al rival, o al menos no directamente, sino que los golpes impacten en una pelota que va acumulando energía.




## Homenaje a Mario

En el modo Kinoko, hay champiñones o estrellas... Ah, y las melodías también son de la saga Mario.

## El gamepad juega así

En las peleas, el control es con stick y botones y la pantalla del mando muestra la lista de ataques. El editor se puede manejar con el stylus en la táctil (incluso podemos pintar sobre los personajes). Y hay juego Off-TV.





El mayor cambio de Tag 2 es la **introducción de nuevos modos** como el Tag Assault, con docenas de personajes; modos de combate para dos; un modo práctico que permite grabar y subir vídeos o el modo Survival, sin el uso de la táctil. Una de las cosas más divertidas de este Tekken es el modo **Pair Play**, diseñado para cuatro jugadores, o la presencia de **Tekken Ball**, esa especie de minijuego de voleibol que tanto gustó en Tekken 3, exclusivo para la versión de Wii U.

### Nuevos usos para el control

Después de la decepción de Tekken 6 y la entrega de 3DS, la **fluidez de Tag 2 en Wii U cumple**. Todo está perfectamente nítido y no hay (casi) ni rastro de aquellos juegos que corrían tan mal. Cada barra que encontramos en la pantalla táctil en mitad de las peleas, ejecuta un ataque diferente equivalente a los de los botones físicos de la consola.

**SE ALZA COMO EL MEJOR TEKKEN HASTA LA FECHA. ES UN GRAN JUEGO DE LUCHA**

Los combates tienden a ser muy parecidos entre sí hasta que llega la personalización de los luchadores a salvar la cosa. Si quieres a Marshall Law con gafas de pasta, a Anna vestida como Samus Aran o a Lili como la princesa Peach, puedes tenerlos. Estos añadidos no cambian las capacidades del personaje, pero ayudan a crear una **experiencia única**. Además de la infinidad de trajes del universo Nintendo, el juego amplía escenarios y añade otros detalles nintenderos como las **setas de Mario** que nos cambian de tamaño en las batallas.

## Puntuaciones

### Valoraciones



**Gráficos** ★★★☆
Han mejorado, pero aún vemos algunos dientes de sierra en el diseño de los personajes.

**Diversión** ★★★★
Ha añadido modos para más jugadores que ofrecen ese punto de diversión sin tanta competitición.

**Multijugador** ★★★☆
El modo multijugador por parejas, una experiencia online infinitamente mejorada.

**Duración** ★★★☆
Más de 10 horas, lo cual está bien para el género. 'Casas embrujadas' es un buen complemento.

### Lo mejor y lo peor

Los guiños a Nintendo de trajes y elementos son un puntazo, y tiene un buen online.

Sin grandes novedades en la jugabilidad. Su banda sonora termina siendo machacona.

### Nuestra opinión

**Golpe maestro para los fans de la lucha**

Esta entrega tiene todas las características de los Tekken, pero añade mejores gráficos, nuevos modos competitivos y guiños nintenderos que nos provocan cierta nostalgia con aire renovado.

### Te gustará...

Más que... Tatsunoko vs Capcom

Menos que... Super Smash Bros Brawl

### Total

**87**

Especial lanzamiento Wii U

EL DATO
50 personajes, más de 20 escenarios e infinitos disfraces y accesorios para los luchadores

Wii U

16

Género **Lucha**
Compañía **Namco Bandai**
Jugadores **1-2**
Precio **59,95 €**
**es.namcobandaigames.eu**

**Argumento**
Heihachi Mishima crea un fármaco capaz de rejuvenecer el cuerpo humano y utiliza sus nuevas habilidades en un torneo que acabará reuniendo a un equipo de luchadores de lo más misterioso.

# Tekken
## Tag Tournament 2

### El poder de los mejores luchadores del mundo

En el pasado, los juegos de lucha ofrecían miles de combos fáciles de memorizar, estrategias que aprender y equipos con los que experimentarlas. Tekken Tag Tournament 2, sin embargo, pretende ser diferente: **quiere que aprendamos a jugarlo**. Quiere que pasemos horas perfeccionando nuestros tiempos y movimientos con diferentes personajes, customizándolos a nuestro antojo. Pero hay un problema básico con todo esto: ninguno de esos datos a los que aspira Tekken es fácil de conseguir.

### Niveles más competitivos

Los jugadores no familiarizados con el universo Tekken deberán ir directos al **Fight Lab**, que actúa como tutorial y como reemplazo al modo historia tradicional. Esta mini-campaña está especialmente diseñada para enseñar al jugador las maniobras específicas de Tag 2, y además lo hace de una forma algo absurda (y exigente): niveles llenos de combatientes al estilo Power Ranger que lanzan pizzas. Una vez nos sumergimos en las peleas, nos damos cuenta de que Tekken Tag Tournament 2 sigue siendo un Tekken. Sigue teniendo las mecánicas sólidas de lucha que todos conocemos desde 1994: **puñetazos, bloqueos y malabarismos en el aire**. Si eres fan de la saga, no te defraudará. ¿Otro punto positivo? Es fácil adaptarse al mando.

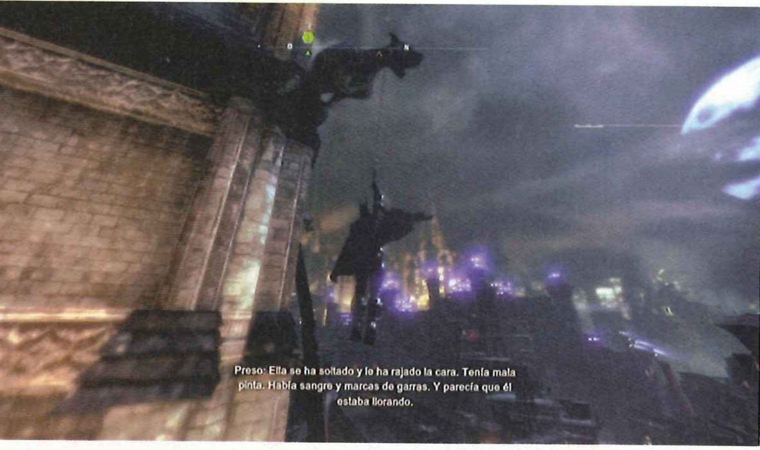
### Disfraces para todos los gustos

Todas las modalidades nos otorgan dinero, que podremos invertir en ropa y accesorios para personalizar a los luchadores. Las posibilidades son casi infinitas: en el online no veréis ni un solo personaje idéntico. ¡Y podéis usar trajes y accesorios de héroes de Nintendo!






**Podemos distinguir a los enemigos** porque aparecerán de color naranja en la visión nocturna de Batman. Nuestros aliados o los personajes inocentes son de color azul.




**Batman se mueve** por todo el distrito de Arkham con total libertad. Cubre grandes distancias muy deprisa gracias al batgancho, con el que se encarama a zona elevadas.

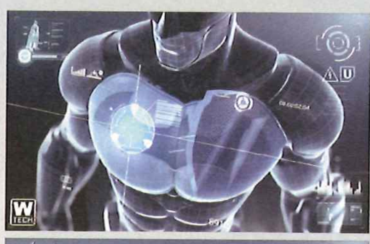


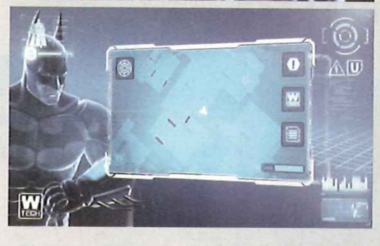

## El luchador perfecto

Los combates son brillantes: en función de su posición, Batman enlaza ataques y contraataques con destreza.

## Última tecnología

Mapa, escaneo de escenarios en busca de pistas, gestión de inventario, mejoras de armadura, control del batarang en pleno vuelo... Warner se ha tomado en serio la adaptación del juego a las posibilidades del Wii U Gamepad.





nisas y tejados y recorrer a gran velocidad Gotham, el juego consigue que nos creamos Batman. O **Catwoman**, porque ella también es un personaje jugable en ciertas partes y tiene su propia historia y retos. A pesar de no profundizar mucho en su trama, resulta divertidísimo manejarla y sus combates son fluidos y ágiles. Así que, punto a favor.

### Clásico instantáneo

Batman Arkham City es también un buen ejemplo de como debutar adecuadamente en un hardware tan especial como Wii U. El gamepad se convierte en una **batcomputadora**, accesible en todo momento: mapa, radar, base de datos a tiempo real con biografías de los personajes o nuestros objetivos y herramienta para controlar los gadgets. También lo usaremos para buscar frecuencias, investigar la escena de un crimen o escuchar los mensajes de radio de Batman a través de sus altavoces y no los de la TV. Por desgracia, el acabado visual no es tan brillante. No nos interpretes mal: los gráficos del juego son buenos, pero hay **texturas poco definidas** y el "framerate" cae a veces. Lo perdonamos porque Wii U es un hardware nuevo y a los desarrolladores les queda un tiempo para exprimirlo al máximo, pero la consola puede dar mucho más. Eso sí, la integración del mando es una maravilla y saltar entre edificios, desplegar la capa y volar o cargarnos a los criminales con la elegancia de Batman es de lo más estimulante.

**ESTA AVENTURA CONSIGUE PONERNOS EN EL PAPEL DE BATMAN COMO NINGUNA**

## Puntuaciones

### Valoraciones

**Gráficos** ★★★

En general, tanto personajes como escenarios son muy buenos, pero hay algunas texturas más toscas.

**Diversión** ★★★★

Asegurada. El mundo abierto, las misiones, los desafíos, los enemigos, los acertijos... y el gamepad.

**Multijugador** NO TIENE

Pues la única guinda que le falta al magnífico pastel del juego... habrá que esperar al próximo Batman.

**Duración** ★★★

Con las misiones secundarias, las de Catwoman y el capítulo extra de Harley Queen, llega a 25 horas.

### Lo mejor y lo peor

Una aventura inmensa, que recrea el universo Batman con maestría. El gamepad aporta.

Alguna imperfección gráfica perdonable en un juego de lanzamiento como este.

### Nuestra opinión

**Un ejemplo para la generación HD**

Una aventura magnífica, que aúna argumento, narrativa, mecánicas de juego y el uso del Wii U Gamepad para introducirnos en la mejor experiencia Batman posible. Sí, tiene algún fallo gráfico... pero es sublime.

### Te gustará...

Más que... Darksiders II



...Y más que Assassin's Creed 3

### Total

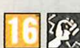
**90**

Especial lanzamiento Wii U

**EL DATO**
En total manejas a tres personajes: Batman, Catwoman y Nightwing, el antiguo Robin

Wii U





Género **Acción+Aventura**
Compañía **Warner Bros.**
Jugadores **1**
Precio **59,95 €**
**www.warnerbros.es**



**Argumento**
El distrito de Arkham es ahora una carcel gigante dominada por jefes criminales. Atrapado en medio, Batman intenta detener el malévolo plan del director de la megaprisión, Hugo Strage.

# Batman
## Arkham City Armoured Edition

### El hombre murciélago se pone su mejor traje

Batman Arkham City fue uno de los mejores títulos de 2011 y esta Armoured Edition exclusiva para Wii U tiene todas las papeletas para ganarse el puesto de uno de los mejores juegos de lanzamiento. Una aventuraza que, encima, hace un trabajo sublime de inmersión en el universo del Caballero Oscuro gracias a las novedades en **el control** que aporta el **Wii U Gamepad**. Prepárate para una experiencia superheroica altamente enriquecida.

### El héroe definitivo

Arhkam City es una aventura de acción en un entorno abierto, concretamente **el distrito de Arkham**, por el que Batman se mueve con total libertad realizando tanto las misiones principales que hacen avanzar la trama como montones de tareas secundarias. Y además en esta edición Wii U, Batman dispone de **nuevos trajes** que, con la tecnología "Battle Armored" usan energía cinética para pegar golpes mejores y más rápidos. Los combates cuerpo a cuerpo de Batman son dinámicos, pero no son ni mucho menos nuestro único recurso: su **colección de gadgets** no tiene nada que envidiarle a Mr. Bond, y también es un maestro del sigilo, un depredador imparable que acecha en la sombra. Si a esto añadimos que, gracias al batgancho, somos capaces de encaramarnos a cor-

### DLC para una experiencia redonda

Esta edición incluye todos los DLC de otras consolas. En ellos podemos jugar con Robin o Nightwing (en mapas para el modo desafío) y algunos expanden la historia, como el de Harley Quinn, que narra los planes de la tarada novia del Joker tras la aventura principal.

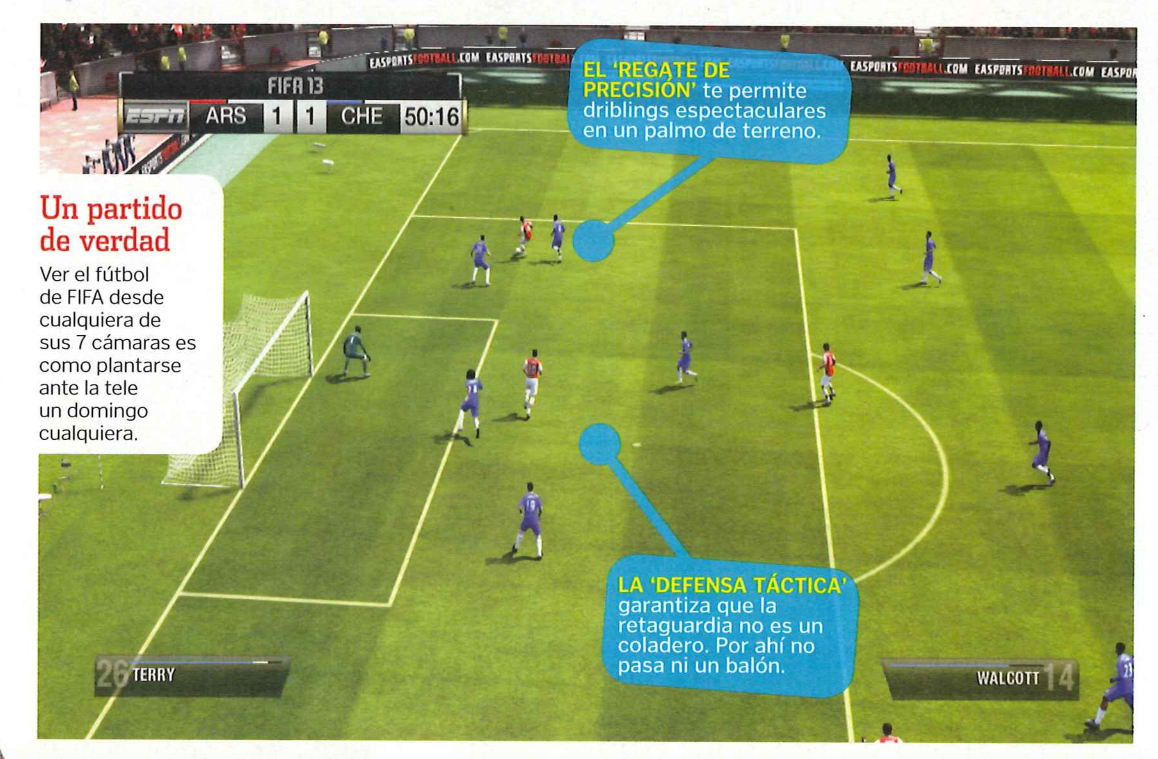





**Excelente la ambientación** en los estadios. Las gradas se han cuidado a tope: fijaos en el público, parece de verdad. En estadios como el Calderón, además no dejan de animar.




**Las animaciones de los jugadores** son increíblemente realistas. Es asombrosa la fidelidad con que se refleja el "andar" de Piqué, los gambeteos de Messi, el saque de CR7...

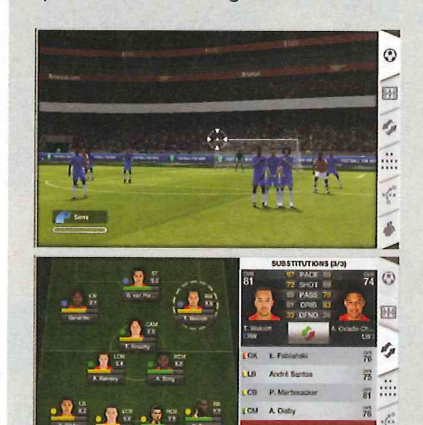



## Un partido de verdad

Ver el fútbol de FIFA desde cualquiera de sus 7 cámaras es como plantarse ante la tele un domingo cualquiera.

## Fútbol con Gamepad

El uso del pad trae varias sorpresas. No solo puedes modificar el equipo en tiempo real, hacer 'off-TV', gestionar el mánager o lanzar las faltas, además si lo agitas entras en un modo de disparo que va a causar estragos en el rival.



En juego, exhibe el mismo motor del resto de versiones, es decir, el **motor de fútbol más sofisticado**. En carrera puedes forcejear con el rival, ejecutar regates de precisión a lo Iniesta: si lo eres, claro, si no, lo normal es que no te salgan, porque el juego tiene en cuenta la calidad de tu jugador en controles, tiros, pases... Y aprovecharte del nuevo y durísimo sistema de "defensas", que no dejan pasar un balón.

### Queda con tus amigos

Si quieres ir más allá de la experiencia de juego, te espera una entretenida carrera como mánager decidiendo traspasos, estilo de juego de tu equipo, sueldos y hasta titulares de periódicos. Si sois dos, uno puede saltar al campo con el mando clásico Pro y el otro ejercer de mánager desde el gamepad. Hablando de amigos, el juego incluye una pestaña a través de la que interactuar con los colegas que estén conectados. Una vez dado de alta con la ID de Nintendo Network y la de FIFA, podrás ver quién está online e invitarle a jugar en tiempo real escribiendo sobre la pantalla táctil.

**FIFA 13 ES EL FIFA MÁS ACCESIBLE, PERO NUNCA SE OLVIDA DE LOS EXPERTOS**

Las **23 ligas y 50 selecciones** incluyen plantillas actualizadas (o descarga de las más recientes) y jugadores que se parecen a las estrellas y calcan su modo de jugar incluso caminar. Todo juntito conforma un juego de fútbol estelar que los fans de Nintendo y próximos usuarios de Wii U ya estamos celebrando.

## Puntuaciones

### Valoraciones

**Gráficos** ★★★★
Definición extraordinaria. Se te cae la baba con los jugadores. Aunque no todos se parecen a los reales.

**Diversión** ★★★★
Desata tu pasión por el fútbol, seas un jugón de toda la vida o la primera vez que 'fifeas'.

**Multijugador** ★★★★
Modos local y online para que nunca dejes de competir. A dos, combina mando clásico y pad.

**Duración** ★★★★
Hay juegos que son para siempre. El fútbol de FIFA 13 te puede durar siempre... o hasta FIFA 14.

### Lo mejor y lo peor

El fútbol con el gamepad ofrece innumerables posibilidades. La conexión con los amigos.

Si eres ágil con los botones, lo saborearás más a fondo. Pero bueno, todo es empezar...

### Nuestra opinión

**Un simulador de fútbol redondo**

Ha llegado el mejor FIFA todo de golpe. Y ha sido un impacto total. Fútbol real, HD, el motor más sofisticado y la opción de interactuar con el gamepad. Un trallazo seco, directo e imposible de detener. Bien por EA.

### Te gustará...

Más que... FIFA13 (3DS)

...Y más que PES2013 (3DS)

### Total

**91**

Especial lanzamiento Wii U

**EL DATO**
En 'conviértete en profesional' controlas a un jugador del equipo, que puede ser el portero

Wii U





Género **Fútbol**
Compañía **EA Sports**
Jugadores **1-4**
Precio **69,95 €**
**www.easports.es**



**Argumento**
FIFA13 despliega el mejor fútbol del resto de versiones pero añade juego en el mando, control 'de dos botones' y una experiencia social inmersiva. ¡Desafía a tus amigos como nunca!

# FIFA 13

## El fútbol de élite que todos pueden disfrutar

Hasta ahora ningún FIFA que hayamos visto o jugado es comparable a este, como ninguna otra máquina es capaz de exhibir las capacidades de Wii U. El fútbol de FIFA aparece **definido y nítido en pantalla**, y en la del gamepad, y empezando por ahí, que el juego entra por los ojos, apabulla con una **galería de modos de juego** y nivel de interacción social que sin duda lo convierten en el mejor FIFA de la historia.

### El líder en el campo

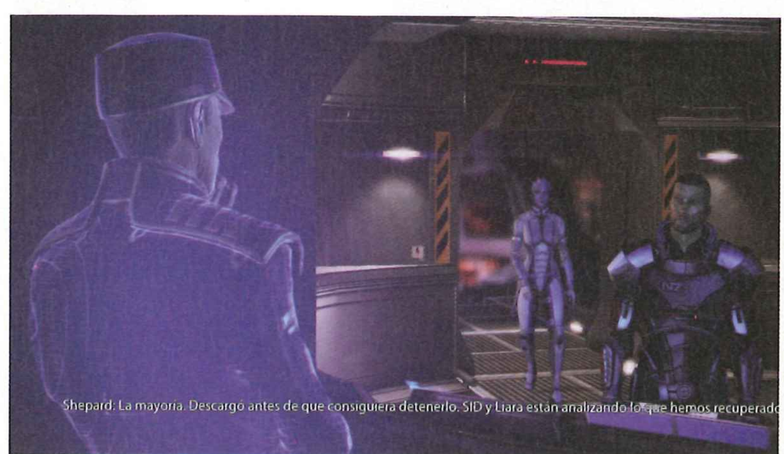
El **control ofrece tres opciones** diferentes, dos para jugadores de toda la vida, divididas en clásico y alternativo: ambas con uso total de los botones del mando, o sea para expertos; y una tercera vía **"de dos botones"** que permite disfrutar el fútbol a los que empiecen aquí su ruta FIFA. Pasar, tirar, driblar, recuperar el balón se ejecutan rápido y sin exigencias, y no tienes más que modular el nivel del partido (entre iniciación y leyenda) para que todas tus expectativas sean plenamente satisfechas. Una de las metas de este FIFA13 era convertirse en el más accesible de todos los tiempos: han acertado de pleno.

Pero nunca se queda corto. Puedes jugar desde el gamepad como un profesional, y si lo tuyo han sido los FIFA de otras consolas, te aseguramos que no tardarás en adaptarte al manejo del nuevo mando. Con él además podrás dirigir a tu equipo en tiempo real, cambiando alineación, formación táctica, marcajes individuales, esquema del equipo o... seleccionando el punto de la portería donde lanzar friquis o penaltis.

### Modos para uno, varios, todos

En cooperativo puedes optar por exhibición, carrera y torneo; y si te lanzas online tienes temporada, amistosos, personalizado y MiFIFA13. En el partido rápido tú decides entre exhibición y conviértete en profesional. Y en modos: carrera, torneo y entrenamiento. Casi nada.

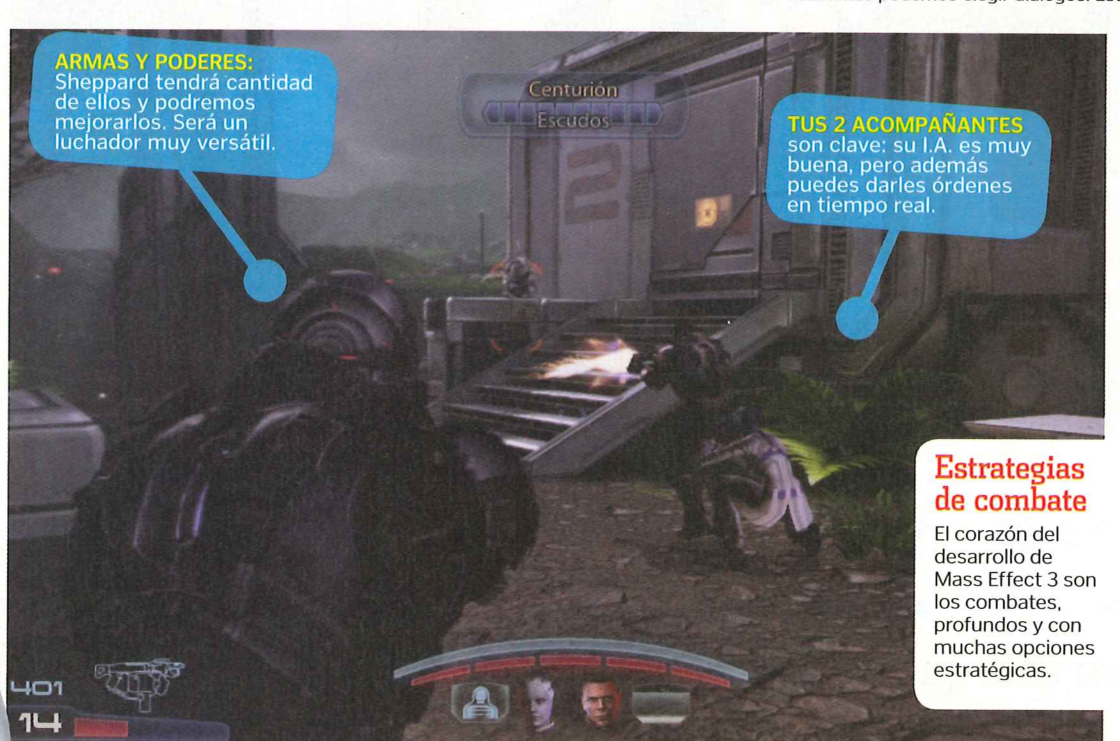





**Mass Effect** transcurre en el siglo XXII. La ambientación de ciencia-ficción es magistral: viajamos por diversos planetas e interactuamos con multitud de razas.




**La historia se desarrolla** mediante numerosas escenas de vídeo, en las que en muchas ocasiones podemos elegir diálogos. Estas decisiones varían elementos de la trama.




## Estrategias de combate

El corazón del desarrollo de Mass Effect 3 son los combates, profundos y con muchas opciones estratégicas.

## Batalla en la pantalla

La pantalla del Wii U Gamepad está bien aprovechada. Asignamos poderes a botones táctiles para usarlos con una sola pulsación y en el mapa del escenario marcamos las posiciones a nuestro equipo también de manera táctil.





rol hacen que la acción sea más profunda que en la mayoría de los juegos del género: elegimos entre multitud de armas y poderes especiales que nos permiten afrontar las batallas de maneras muy distintas. Y, además, casi siempre nos acompañan **dos personajes no jugadores** a elegir entre los reclutados por Shepard, y a los que podemos dar órdenes. Añade que la I.A. de los malos es excelente, y tendremos batallas muy emocionantes.

### Decisiones difíciles

El otro elemento fundamental del desarrollo de Mass Effect es **la toma de decisiones**. Las más habituales, durante las conversaciones con nuestros aliados, cambian las relaciones de Shepard con estos personajes, pero no alteran la trama principal. Pero de vez en cuando nos encontraremos con decisiones más difíciles, que pueden por ejemplo afectar al destino de una raza al completo. Este elemento rolero, al que hay que añadir **la fabulosa ambientación** conseguida a partes iguales por la alta calidad gráfica y el excelente diseño de personajes y escenarios, hacen de Mass Effect 3 un juego que te hará sentir su historia en tu piel como muy pocos antes. ¿Algo que añadir? Pues que además tiene un modo de combate online para **4 jugadores**. Vamos, que Wii U puede presumir de tener en su lanzamiento un hito de los videojuegos recientes.

## LA HISTORIA DE MASS EFFECT 3 ES GRANDE COMO EL UNIVERSO E IGUAL DE PROFUNDA

# Puntuaciones

### Valoraciones

**Gráficos** ★★★★
Buenos escenarios y excelentes personajes... y, sobre todo, un universo perfectamente ambientado.

**Diversión** ★★★★
Enorme. Acción con un componente de rol que se agradece y una historia apasionante.

**Multijugador** ★★
Hay un modo para cuatro jugadores online en el que acabamos con hordas de enemigos mola.

**Duración** ★★★★
Con las misiones secundarias y el capítulo extra, el juego puede llevarte cerca de 50 horas.

### Lo mejor y lo peor

La profundidad de la acción. Y es una de las historias más maduras jamás jugadas.

Con tantas acciones posibles, el control resulta pelín complicado al principio.

### Nuestra opinión

**Ciencia-ficción con mayúsculas**

En su mecánica, Mass Effect 3 es un juego de acción con muchas posibilidades gracias a sus elementos roleros. Pero lo que te marcará será la historia: tus decisiones cambiarán el destino de la galaxia... ¿podrás vivir con ello?

### Te gustará...

**Más que...** Batman Arkham City

**Menos que...** Call of Duty Black Ops III

### Total

**92**

Especial lanzamiento Wii U

**EL DATO**
Además de las principales, hay dos tipos de misiones secundarias para ganar experiencia

Wii U






| | |
|---|---|
| Género | **Acción+RPG** |
| Compañía | **EA Games** |
| Jugadores | **1 (2-4 online)** |
| Precio | **69,95 €** |
| **masseffect.bioware.com** | |



**Argumento**
Cada 50.000 años, la raza alienígena conocida como los Segadores aniquila toda la vida orgánica de la galaxia. Pero esta vez, el Comandante Shepard va a reunir un grupo de valienes para intentar detenerles.

# Mass Effect 3

## El destino de la galaxia se decide en Wii U

Mito de la actual generación de videojuegos, la trilogía Mass Effect llegó a su épica conclusión a principios de año... en otras consolas. Pero ahora la edición más completa del juego llega a Wii U, con contenidos que eran descargables en las otras versiones (el final extendido y el capítulo "Desde las Cenizas") y opciones de control táctiles gracias al Wii U Gamepad. Y, por supuesto, conservando lo más importante: **una magnífica historia** en la que nuestras decisiones son muy importantes, y que es una de las mejores epopeyas de **ciencia-ficción** que jamás se han narrado en un videojuego.

### Luchando contra el destino

Para impedir que los **Segadores** acaben toda vida, el comandante Shepard reclutará un equipo de héroes de varias razas para enfrentarse a la amenaza en una batalla que marcará el destino de la galaxia. Pero, ¿cómo ha llegado la situación a este punto? Pues nos enteramos gracias a 20 minutos de **cómic interactivo** que resumen la trama de los dos juegos anteriores (no vistos en consolas de Nintendo), en el que tomamos algunas decisiones que definen la situación en la que comienza la aventura. Después, creamos a Shepard con un completo editor que nos permite elegir sexo y rasgos físicos; y, una vez puestos a jugar, nos encontramos con **una aventura de acción** en el que nuestro héroe dispone de las habilidades clásicas (parapetarse, usar multitud de armas...) y muchas más. Y es que los componente de

### Shepard: a tu imagen y semejanza

Elegir su sexo y rasgos es solo el primer paso en la evolución de tu personaje. Hay 6 especializaciones que implican habilidades diferentes, y después repartes tus puntos de experiencia a voluntad entre estas y los poderes bióticos. Hay tantos Shepard como jugadores.






**En el aire** podemos movernos con un grado enorme de libertad. Encontraréis diferentes rutas y atajos por los que viajar, y vosotros decidiréis si voláis alto o bajo.




**En el agua** recorremos amplias zonas, y de vez en cuando veréis grandes olas que pueden desestabilizar vuestro vehículo. ¿Seréis capaces de moveros como pez en el agua?




## Pisa el acelerador

Diez pilotos corren al mismo tiempo en frenéticas carreras llenas de acción y velocidad. ¡A por el primer puesto!

## Valor añadido Wii U

Sega se ha portado con nosotros: mapa en la pantalla táctil, minijuegos exclusivos y, lo más interesante, la posibilidad de jugar hasta 5 personas en una misma consola, cuatro a pantalla partida y uno más en la pantalla del GamePad.






enormes olas que os desestabilizarán. Según los desarrolladores (los ingleses Sumo Digital), para estas partes acuáticas han tomado influencias de Wave Race e Hydro Thunder.

### Carreras versátiles

Lo más espectacular de todo es que los circuitos (que recrean estupendamente muchos grandes juegos de la historia de Sega) no se limitan a repetir la misma vuelta tres veces, sino que **a menudo una vuelta es totalmente distinta de la anterior**. Y es que los circuitos van cambiando durante el progreso de la carrera, y veréis cómo el asfalto se desmorona frente a vuestras narices tras una o dos vueltas, lo que os obligará a recorrer por aire o agua secciones por las que antes habéis conducido en tierra. Pero vayáis por donde vayáis, encontraréis por vuestro camino los clásicos items de este tipo de juegos, con variedad tanto de armas como de objetos defensivos. Y por supuesto, no olvidemos el puntazo de jugar en **circuitos que homenajean muchos clásicos de Sega** como Sonic, Panzer Dragoon, Jet Set Radio, The House of the Dead, After Burner y Samba de Amigo, entre otros, algo que los fans de Sega sabrán valorar. Su **gran multijugador, su online y sus modos individuales** (Gran Premio, Tour Mundial, Crono) redondean esta gran experiencia para los amantes de Sega y de la velocidad desenfadada.

**LOS CIRCUITOS VAN CAMBIANDO DURANTE EL PROGRESO DE LA CARRERA**

## Puntuaciones

### Valoraciones

**Gráficos** ★★★☆

Gran diseño de vehículos, variedad de escenarios que cambian durante la carrera, y un agua muy lograda.

**Diversión** ★★★★

Una auténtica fuente de piques y sonrisas. Recomendamos jugarlo en compañía.

**Multijugador** ★★★★

El punto más fuerte: genial tanto a pantalla partida más gamepad como en sesiones online.

**Duración** ★★★★

Tardaréis en completar Tour Mundial y los Grandes Premios, y el multijugador os dará mucho.

### Lo mejor y lo peor

La mecánica en tierra, aire y agua es total. Las características exclusivas de Wii U. ¡Molan!

En Wii U ganamos mucho, pero perdemos sólo una cosa: chat de voz en el online.

### Nuestra opinión

**Diversión a raudales con Sonic y compañía**

Creemos que no exageramos si decimos que, sin contar los títulos de Mario Kart, es el mejor juego de karts de la historia. Perfecto para disfrutarlo al máximo... hasta que llegue la entrega de Wii U de la saga de Nintendo.

### Te gustará...

Más que...  MySims Racing (Wii)

Menos que...  Mario Kart (Wii)

### Total

88

**EL DATO**
El juego incluye 20 circuitos, entre ellos 4 que ya aparecieron en el anterior Sonic Racing

Wii U

# Sonic
## & All-Stars Racing Transformed

### No sólo es veloz corriendo, también al volante

| | |
|---|---|
| Género | **Velocidad** |
| Compañía | **Sega** |
| Jugadores | **1-5** |
| Precio | **51,99 €** |
| **www.sega.es** | |



**Argumento**
Los personajes más míticos de Sega se reúnen para competir por llegar antes a la meta, y esta vez también tienen que correr por aire y agua. Supera los eventos del Tour Mundial y álzate en los Grandes Premios

El gran juego de Sonic para 2012 no es de plataformas, sino de velocidad: probablemente, el título más ambicioso que se ha hecho en el subgénero kart sin contar la saga de Mario, claro. Tras disfrutar hace casi tres años del estupendo Sonic & Sega All-Stars Racing en Wii y DS, ahora podemos estrenar la nueva consola de Nintendo con una secuela que mejora aún mucho más lo que ya nos encandiló.

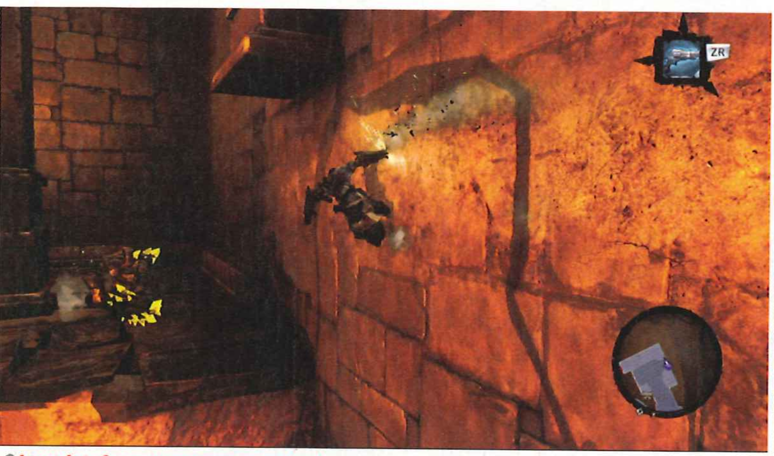
**Vehículos transformables**

La principal novedad consiste en secciones de **aire y agua**, que modifican la jugabilidad y el control de manera mucho más profunda e interesante que lo que vimos en el concepto similar pero más sencillo de Mario Kart 7 (3DS). En el nuevo título de Sega, cuando llegamos a una carretera cortada el coche se transforma automáticamente para ser capaz de volar, ya sea con propulsores, alas o hélices (cada piloto cuenta con su propio y diferente vehículo). En el aire podemos movernos, ascender y descender a nuestro antojo con una gran sensación de libertad: vosotros decidís si queréis volar cerca de las nubes o rozando el suelo. Y claro, también hay secciones cubiertas por el agua en las que el vehículo se adapta para poder cruzarlo a flote. Tendréis que mantener bien el control sobre el agua y tener cuidado con las

**Elenco de estrellas Sega**

Además de mantener la mayoría de pilotos de la anterior entrega, debutan personajes como Vyse (Skies of Arcadia), Gillus (Golden Axe), Joe Musashi (Shinobi), Nights, Ralph de la nueva película de Disney e incluso la piloto real Danica Patrick, entre otros.





**Las plataformas son una constante** a lo largo de la aventura. El sistema, una vez que conocemos los lugares por los que podemos trepar, resulta muy fluido y espectacular.



**La forma de segador** en la que nos convertimos tras acumular combos, es una verdadera apisonadora. Es perfecta para usarla contra los gigantescos jefes finales.




## Muerte multiusos

Nuestro jinete es una mezcla de lo mejor de cada casa: ágil como Mario, listo como Layton y fuerte como Donkey.

## Usando el Gamepad

El nuevo mando de Wii U tiene montones de aplicaciones. El giroscopio se puede utilizar para nadar, lanzar objetos y esquivar los ataques enemigos, por ejemplo. Además, podemos gestionar el inventario fácilmente con la táctil.





"Super Muerte Bros.". Además, podemos adquirir nuevas habilidades al subir de nivel, como invocar a difuntos para que luchen a nuestro lado o hacer que Muerte se teletransporte detrás de sus enemigos para envolverles en llamas con sus guadañas.

### ¿Y qué hay del gamepad?

Con el nuevo mando de Wii U podemos **gestionar el inventario o cambiar de armas** y hacer ataques especiales sin pausar la acción. El problema es que la interfaz no se ha rediseñado, por lo que pulsar algunas casillas se hace complicado. También podemos aprovechar el giroscopio para nadar o esquivar ataques, lo que resulta todo un acierto si te acostumbras a ello. Además, es posible jugarlo íntegramente en la pantalla del mando, lo que siempre es bienvenido. Técnicamente sufre de los mismos defectos del original, es decir, algo de popping y bajadas en la tasa de refresco que producen tirones, de un modo más acusado en esta versión, pero que no empañan la experiencia de juego. Como añadido en Wii U, el DLC la Tumba de Argul está disponible de serie, ofreciendo 3 horas más de juego a una aventura de más de 20 horas. Si te gusta Zelda (más te vale) no te lo puedes perder.

**LA MEZCLA DE COMBATES, ROL, PUZLES Y PLATAFORMAS ES SOBRESALIENTE**

## Puntuaciones

### Valoraciones

**Gráficos** ★★★☆
El motor gráfico es notable, aunque hay tirones y ralentizaciones. Tiempos de carga largos.

**Diversión** ★★★★
La genial mezcla de géneros, estilo Zelda, nos mantiene enganchados durante toda la aventura.

**Multijugador** NO TIENE
La verdad es que un modo cooperativo le sentaría bastante bien. Un modo competitivo sería raro.

**Duración** ★★★☆
Más de 20 horas para hacernos con las decenas de secretos que atesora. No es muy rejugable.

### Lo mejor y lo peor

Lo mejor: Los combates son muy completos y la mezcla de géneros mantiene la coherencia.

Lo peor: El mando está muy poco explotado. Tiene algunos fallos técnicos, pero son pocos.

### Nuestra opinión

**THQ ha fabricado un jinete ganador**

Tiene de todo: rol, acción, puzles, plataformas, buen argumento... El desarrollo nunca cansa, pero es verdad que en esta versión de Wii U que echamos en falta un mayor aprovechamiento del gamepad.

### Te gustará...

Más que... Assassin's Creed 3



...Y más que Mass Effect 3

### Total

90

Especial lanzamiento Wii U

**EL DATO**
En el modo arena tenemos que sobrevivir a 100 oleadas de brutales enemigos.

Wii U




| | |
|---|---|
| Género | **Aventura** |
| Compañía | **THQ** |
| Jugadores | **1** |
| Precio | **59,95 €** |
| **www.darksiders.com/es** | |



**Argumento**
Muerte debe limpiar el nombre de su hermano Guerra (protagonista de la primera entrega) tras ser acusado por el Consejo Abrasado de haber extinguido a la humanidad.

# Darksiders II

## Nace una consola, llega Muerte para celebrarlo

Muerte, uno de los **Jinetes del Apocalipsis** llega a Wii U tras su triunfal sangría en otras consolas. Seguro que has oído que es lo más parecido a un **Zelda** que puedes encontrar, pero ni Link se parece al jinete, ni esto es Hyrule. La ambientación, creada por el dibujante de la Marvel **Joe Madureira** es mucho más **oscura, adulta y gore**. La mecánica de juego es lo que une a ambos títulos. A nuestra disposición tenemos un enorme mapeado repleto de mazmorras, en el que las plataformas, los combates y los puzles se entremezclan en un cócte... de muerte.

### La muerte nos sienta genial

Los combates son realmente **dinámicos**. Combos y esquives son la esencia de las veloces peleas. Podemos equipar dos armas: unas guadañas (como Muerte que somos) y una secundaria, que pueden ser hachas, mazos, guanteletes... La cantidad de inventario disponible es realmente brutal, al más puro estilo rolero, con cientos de armas y piezas de armadura que, además, pueden contar con habilidades especiales, como robar vida al enemigo con cada golpe, o conseguir más dinero y experiencia, por ejemplo. La exploración está marcada por un alto componente plataformero. Y es que nuestro protagonista es un **verdadero acróbata**: puede saltar, escalar paredes, rebotar en ellas dando saltos como si fuera un

### Un universo que explorar

Los mapeados son gigantescos, así que para movernos de una zona a otra contamos con una yegua llamada Desesperación. Nuestro corcel puede esprintar durante unos instantes y también podemos luchar subidos en él a espadazo limpio. Fíjate cómo reluce Desesperación.







**La ambientación es terrorífica** durante toda la aventura. Recorremos la ciudad con una linterna, que no alumbra todo lo que nos gustaría. ¿Listos para pasar miedo?



**Las estrategias para acabar con los zombis** son varias. Podemos plantarles cara a tiros, con un bate, tendiendo una trampa con una bengala junto a un bidón explosivo,...




**Al morir** pasamos a controlar a un nuevo superviviente, que guarda las mejoras y habilidades del anterior, pero no sus objetos.

## ¿Zombi o humano?

En el modo multijugador, un amigo controla a un superviviente usando un mando clásico pro, mientras que el otro gestiona la horda de zombis contra la que lucha usando el Gamepad Wii U. El superviviente juega en primera persona y el jefe de los zombis lo hace desde una perspectiva cenital que muestra los objetivos, y la ubicación del humano. Escogemos entre 4 tipos de zombi, que colocamos en cualquier parte del mapa como en un "tower defense", gastando recursos. Resulta divertido y original, y muestra que los usos del juego asimétrico pueden depararnos grandes momentos con Wii U.



Los enemigos son zombis estilo 'Walking Dead', lentos y putrefactos, que aceleran su marcha al vernos, "avivados" por la sed de sangre. También hay rivales más duros, como los "escupidores" o unos policías con casco que les protegen (creen ellos) de los ataques. Parezcan tontos o no, la **dificultad es bastante alta**. Cada nuevo superviviente empieza con un bate de criquet y una pistola. Tendrás que buscar el resto en los escenarios, pero ojo: si mueres y no recuperas lo que había en la mochila -cascando a su nuevo propietario-, lo perderás para siempre.

## Y como conclusión...

La historia dura unas **15 horas** y resulta bastante intensa, pero se echa en falta mayor variedad en las misiones. El sistema de combate en el **cuerpo a cuerpo** funciona bastante bien, aunque con las armas de fuego resulta más impreciso. El aspecto gráfico es lo que quizá menos nos haya gustado: la oscuridad no impide ver el irregular trabajo de texturas y que algunos escenarios aparezcan vacíos. Eso sí, la mezcla de la ambientación peliculera estilo '28 Días Después', la esencia de **survival horror clásico** que destila y los novedosos usos del Wii U gamepad, nos sitúan ante un muy buen juego, con un planteamiento original que, además, demuestra la vocación de Wii U: no se olvidará de mimar a los jugadores 'hardcore'.

## CON EL GAMEPAD CAMBIAS DE ARMA, ESCANEAS Y GESTIONAS EL INVENTARIO

## Puntuaciones

### Valoraciones

**Gráficos** ★★☆☆☆
Está oscuro y da miedo. Falta trabajo en algunas texturas, pero el objetivo está más que cumplido.

**Diversión** ★★★☆☆
El modo campaña es muy entretenido y original. Cambiar de personaje al morir es todo un acierto.

**Multijugador** ★★★★
El juego asimétrico 'caza-zombis' convence. Esperamos un online para la siguiente entrega.

**Duración** ★★★☆☆
Se prolonga unas 15 o 20 horas y además tiene un divertido multijugador. Es poco rejugable.

### Lo mejor y lo peor

Es un auténtico survival horror. El multijugador. Los usos del Wii U GamePad.

El aspecto gráfico es mejorable. Le falta profundidad a la campaña. No tiene online.

### Nuestra opinión

**Mira el mando, mira la tele, siente miedo**

Un notable comienzo para la nueva Wii U. El juego de Ubi muestra algunos usos ingeniosos del gamepad y destaca por su jugabilidad de "survival" clásico y por la sensación de miedo constante ante el mordisco zombi.

### Te gustará...

Más que... Dead Rising

Menos que... Call of Duty: B.O. 2

### Total



85

Especial lanzamiento Wii U

**EL DATO**
La campaña dura entre 15 y 20 horas, dependiendo de si hacemos las misiones secundarias

Wii U







Género **Survival+Acción**
Compañía **Ubisoft**
Jugadores **1-2**
Precio **69,95 €**
**www.zombiu.com**



**Argumento**
¿Qué pasaría si hordas de zombis invadieran las calles de Londres? Una profecía ya lo vaticinó; ahora es el momento de descubrir lo que está pasando ahí fuera.

# ZombiU

## Esta es de las pesadillas que mola tener...

Ya lo sabréis, ¿no? Londres vive un apocalipsis zombi y la ciudad está plagada de no muertos sedientos de cerebro fresco. Tú eres uno de los supervivientes, y debes luchar contra los infectados en primera persona. Pero también sabréis que esto **no es el shooter de siempre**, ni se juega como esperáis. Sabréis que ZombiU nos desafía a una nueva forma de sumergirse en la acción, que es una esperada "piedra de toque" del Wii U gamepad y que llega con la idea de que redescubramos la importancia de nuestro **instinto de supervivencia**.

### Survival Horror clásico

Sabiendo todo eso, lo primero es ver cómo se usa el gamepad. En el juego tenemos el Pad Prepper con el que **escaneamos los escenarios** en busca de recursos e información. Esto debes hacerlo en cada nueva zona que visites, teniendo un ojo puesto en la tele pues si recibes un mordisco ¡morirás! Y no te servirá con volver al checkpoint de turno, sino que, ojo a esto, pasarás a controlar a un nuevo superviviente. Por eso obtener recursos es fundamental. Y aunque nuestra mochila cuenta con un espacio muy limitado, en el refugio hay un baúl en el que podemos guardar objetos que estarán disponibles para el siguiente superviviente. De este modo, saber qué objetos coger, cuáles usar y cómo administrarlos para nuestro personaje o para uno que controlemos en el futuro, se convierte en un auténtico y divertidísimo quebradero de cabeza.

### Un arsenal para sobrevivir a la infección

El arsenal es muy amplio: pistolas, escopetas, una ballesta de caza (con un útil zoom en el GamePad), bengalas que atraen a los enemigos, minas... Además, podemos mejorar las armas, reforzar puertas con tablones, aumentar el alcance de nuestro radar...







## The Legend of Zelda A las armas

**Modos de Juego:** ■ Combate: cooperativo 1-4 jugadores ■ Contrarreloj: 1 jugador
En el cooperativo, 3 jugadores blanden mando de Wii y nunchuk para manejar espada y escudo con la misma calidad en la detección de movimientos de Skyward Sword. El cuarto maneja el arco con el mando de Wii U: apunta moviéndolo y mirando a la pantalla. Hay que colaborar para activar interruptores y seguir avanzando. Avanzamos sobre raíles, lo que le resta profundidad a la experiencia. **Valoración:** ★★★★★




## Mario a la fuga

**Modos de Juego:** ■ Competitivo por equipos: 1 vs. 4
El "pilla-pilla" más sencillo... y el mejor. El jugador con el Wii U Gamepad debe aguantar dos minutos sin que le pillen, y dispone de un mapa en el que ve la posición de los otros jugadores. Estos se orientan de viva voz, dando la alarma de en qué zona ven al perseguido. Divertidísimo, permite gran variedad de estrategias y al final vemos las trazadas de los jugadores para ver quién ha sido más pícaro. **Valoración:** ★★★★



**Juego asimétrico:** sí, la novedad más grande que ofrece el pad de Wii U: su pantalla muestra imágenes o puntos de vista distintos a los de la tele. Así, la persona que juega con el Gamepad puede tener objetivos y formas de control distintas a las personas que juegan en la tele con mandos de Wii. Todas las atracciones multijugador de Nintendo Land ofrecen juego asimétrico.

## La Plaza de Nintendo Land

A su alrededor están las entradas a las 12 atracciones, y en su centro hay una Torre en la que puedes jugar a un sencillo minijuego de lanzamiento de monedas (las que consigues en las atracciones) para ganar regalos que, después, llenan la Plaza. Hay decenas: una gramola para escuchar las melodías del juego, un botón para cambiar del día a la noche, un ordenador que te informa de tus estadísticas... Además, la Plaza está llena de los Mii de tus amigos, y por ella pasa el Tren del Paseo, que te lleva a disfrutar de un carrusel de atracciones al estilo Party Game.



**En la plaza no solo están las entradas** a las atracciones. Con ella ganarás monedas que sirven para conseguir regalos...



**Pronto, la plaza se llenará de Mii.** Serán tus amigos, que podrán dejarte mensajes o comparar contigo sus puntuaciones.

## Puntuaciones

### Valoraciones

**Gráficos** ★★★★★
Bonitos y llenos de color, cumplen a la perfección... pero está claro que Wii U irá mucho más lejos.

**Diversión** ★★★★
A pesar de alguna atracción más floja, es un monumento a la pura diversión videojueguil.

**Multijugador** ★★★★
Su multijugador local es uno de los más divertidos jamás creados, y encima apto para todos.

**Duración** ★★★★
En compañía es infinito y tiene bastante contenido para un jugador, además de secretos.

### Lo mejor y lo peor

Divertido y sorprendente. Justo lo que le pedimos a un juego de lanzamiento de Wii U.

Algunas atracciones se hacen cortas, aunque siempre puedes mejorar puntuaciones.

### Nuestra opinión

**La imaginación al servicio de la diversión**

Con esta colección de 12 atracciones Nintendo ha conseguido que los géneros más clásicos nos sorprendan y nos hagan gozar como nunca. Un título pletórico de diversión que adorarás, sobre todo jugando en compañía.

### Te gustará...

Más que... Wii Party

...Y más que Wii Sports Resort

### Total

**90**

# Atracciones multijugador







## La Mansión Fantasmal de Luigi

**Modos de Juego:** ■ Competitivo por equipos: 1 vs. 4

En la tele, cuatro Mii persiguen a un fantasma invisible al que solo ven cuando le iluminan con sus linternas, que también le restan vida... pero que debemos dosificar, pues van a pilas. El fantasma juega en la pantalla del mando y debe eliminar a los cuatro Mii solo tocándoles. Un brillantísmo ejemplo de lo divertido y bien equilibrado que puede llegar a ser el juego asimétrico. **Valoración:** ★★★★

## Combate Metroid

**Modos de Juego:** ■ Asalto: Cooperativo 1-5 jugadores ■ Tierra-Aire (competitivo 1 vs. 4) ■ En Tierra (cooperativo 2-4, por equipos o todos contra todos).

Un shooter puro. Cuatro jugadores a pie con mando de Wii y nunchuk y un quinto pilotando una nave en el Gamepad. La potencia de fuego del vehículo se equilibra con la agilidad de los cazarrecompensas. El modo Asalto nos enfrenta a hordas de enemigos en modo cooperativo, y se puede jugar en solitario. **Valoración:** ★★★★






## La aventura de los Pikmin

**Modos de Juego:** ■ Desafío cooperativo para 1-5 jugadores ■ Versus 2-5 jugadores

En el cooperativo, cuatro Mii vestidos de Pikmin y otro como Olimar acaban con enemigos y obstáculos al más puro beat'em up. Los Mii-pikmin golpean con sus hojas mientras que Olimar, con el Gamepad, lanza pequeños pikmin pulsando en la táctil. La aparición de enemigos cada vez más duros y que nuestros personajes suban de nivel con la experiencia añaden profundidad al juego. **Valoración:** ★★★☆

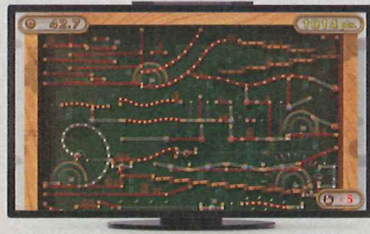
## Animal Crossing Endulzando el día

**Modos de Juego:** ■ Competitivo por equipos: 1 Vs. 4

Otro pilla-pilla: 4 jugadores con mandos de Wii en horizontal recogen caramelos a la vez que esquivan a dos guardias... que el quinto jugador maneja simultáneamente, uno con cada stick del gamepad. Los otros jugadores pierden velocidad a medida que acumulan caramelos, y a veces deben soltarlos para no ser atrapados. La diversión es... "asimétrica": mejor manejar los guardias. **Valoración:** ★★★☆

## Un Gamepad revolucionario

Nintendo Land es una clase magistral de cómo el Wii U Gamepad revolucionará los juegos. Usa el giroscopio, las funciones táctiles y muestra en la pantalla imágenes distintas a las de TV, logrando experiencias de juego variadísimas. También usa en momentos puntuales el micro y la cámara para mostrar en la tele el careto del jugador que usa el Wii U Gamepad.





**Giroscopio:** el Gamepad detecta los cambios de posición con una precisión enorme, permitiendo, por ejemplo, girar milímetro a milímetro el escenario de La Pista de Obstáculos de Donkey Kong. En La vertiginosa carrera de Captain Falcon, se usa como volante y nada tiene que envidiar a la sensación de control que nos daría un stick.



**Pantalla táctil:** es de tecnología resistiva, con lo que detecta tanto la presión de nuestro dedo como la de cualquier puntero. La usamos, por ejemplo, para dibujar en El carrito de Frutas de Yoshi o para disparar Shurikens en El Castillo Ninja de Takamaru, donde además la velocidad de nuestro dedo se refleja en la fuerza del lanzamiento.



# Atracciones para un jugador




## El Castillo Ninja de Takamaru

**Modos de Juego:** ■ Reto para un jugador
Cogemos el Wii U Gamepad en vertical, apuntamos a la tele y deslizamos el dedo para lanzar shurikens a ritmo de ametralladora contra ingentes cantidades de ninjas de cartón. Es frenético, muy divertido... Pero sus 4 actos se acaban enseguida. Eso sí, como te lanza más ninjas si juegas bien, se rejuega. **Valoración:** ★★★☆

## El Carrito de Frutas de Yoshi

**Modos de Juego:** ■ Reto para un jugador
Debes coger todas las frutas de cada pantalla. En la tele vemos la fruta y los obstáculos, pero en la pantalla del mando no, y es en esta en la que trazamos el camino con el stylus. Empieza con pantallas fáciles y acaba con retos complicadísimos que exigen pensar y medir tiempos. Original y apasionante. **Valoración:** ★★★★

## La vertiginosa carrera de Captain Falcon

**Modos de Juego:** ■ Reto para un jugador.
Una contrarreloj en una pista llena de peligros. En la tele seguimos la acción desde detrás, y la pantalla del mando muestra una vista cenital. Movemos el mando para girar. Sólo tenemos una vida, lo que aumenta la emoción, pero sus 12 tramos se acaban enseguida, resultando la atracción más corta. **Valoración:** ★★☆☆




## La pista de obstáculos de Donkey Kong

**Modos de Juego:** ■ Reto para un jugador
En un laberinto de plataformas, manejamos un carrito que debe alcanzar la meta sin estrellarse o ser aplastado. La pantalla muestra una vista cercana bastante útil, y para movernos hay que girar el mando a los lados. El control es muy preciso, pero la dificultad es altísima. Si te van los retos, mola. **Valoración:** ★★★☆




## El globo sobre la brisa

**Modos de Juego:** ■ Reto para un jugador
La mejor experiencia en solitario de Nintendo Land. Volamos por los niveles hasta alcanzar la meta, cogiendo los globos que podamos. Para mover a nuestro personaje, creamos ráfagas de aire desplazando el stylus sobre la pantalla táctil. La precisión es total y el diseño de los niveles, brillantísimo. **Valoración:** ★★★★



## El baile del pulpo

**Modos de Juego:** ■ Reto para un jugador
Copiamos grupos de tres movimientos al ritmo de la música, usando el stick para marcar la posición de los brazos, agitando el mando para saltar o inclinándolo para balancearnos. La mecánica es muy sencilla, pero la dificultad da un salto enorme. Si te va el ritmo te molará, sino te frustrará un poco. **Valoración:** ★★☆☆




**EL DATO**
Atención: algunos minijuegos, como el de F-Zero, incluyen posibilidades multijugador ocutas

Wii U

# Nintendo Land

## ¡Pasen y jueguen en el parque temático de los videojuegos!

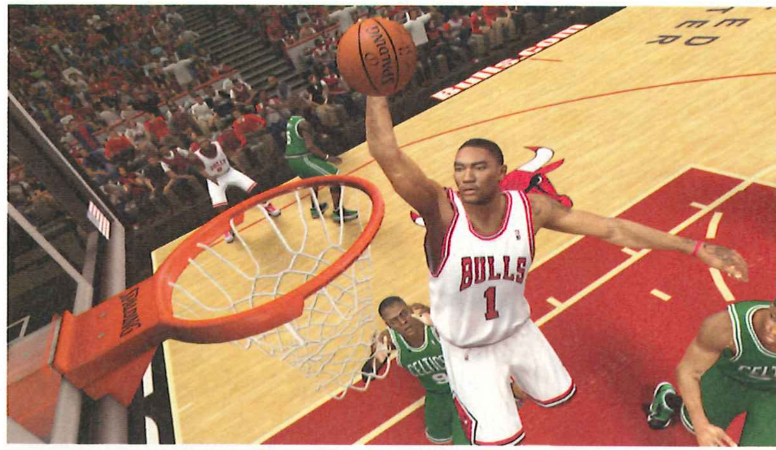
Género **Party Game**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-5**
Precio **59,95 €**
**www.nintendo.es**

**Argumento**
Bienvenido a un parque temático con atracciones inspiradas en juegos más míticos de Nintendo, que podrás disfrutar solo o acompañado de tus amigos.

Nintendo tiene una **filosofía** muy clara. En sus diversos estudios internos se crean juegos tan distintos como Mario, Pikmin, Zelda o Wii Party, pero en todos subyace un elemento esencial: más que el interés por contar una historia o asombrarnos con sus gráficos, sus juegos tienen como objetivo **hacernos disfrutar**. Y Nintendo Land, el juego del pack Premium de lanzamiento de Wii U, es un heredero directo de esta mágica tradición.

### Reinventando el videojuego

Nintendo Land es la unión de **12 juegos distintos**, inspirados todos ellos en franquicias clásicas de la compañía, y convertidos en atracciones de un parque temático que visitamos nosotros mismos, es decir, nuestro Mii. Cada atracción es **el retorno a un género clásico**: desde esa maravillosa revisión de Pacman llamada La Mansión Fantasmal de Luigi a la experiencia de shooter puro de Metroid Blast, pasando por juegos de plataformas, velocidad, puntería y hasta algún toque de puzle. Todas experiencias que apuntan a la diversión más sencilla y sin complicaciones... y que saben completamente nuevas. Porque Nintendo ha adaptado las mecánicas al uso del **Wii U Gamepad** y a las revolucionarias posibilidades que supone **su pantalla táctil.** Y el resultado es brillante. De las 12 pruebas de Nintendo Land, 6 de ellas son multijugador, y aquel que juega con el Wii U Gamepad puede competir o cooperar con hasta 4 jugadores que usan **mandos de Wii**. Aquí entra en escena el famoso "juegos asimétrico", (con objetivos y perspectivas diferentes si jugamos con el Wii U Gamepad o con mando de Wii), la experiencia multijugador más refrescante y divertida en muchos años. No hay juego online: Nintendo Land funciona porque todos los jugadores están juntos en la misma habitación, se ven las caras y ríen juntos. Y, además, añade 6 atracciones para **disfrutar en solitario** (o alternativamente si jugamos en el modo party game "Tren del Paseo"). Es verdad que, fiel a su espíritu de parque temático, es un poco montaña rusa y hay atracciones menos brillantes que otras. Pero, en el global, es un juego divertidísimo y una de las grande estrellas del lanzamiento de Wii U.



**Cada jugador** puede acumular hasta cinco de las más de 30 habilidades especiales disponibles, que hacen que sus movimientos sobre el parqué sean como en la realidad.



**El control** es compatible tanto con el Gamepad como con el mando clásico Pro, y si jugáis a dobles podéis llevar uno cada uno. La dinámica y respuesta son perfectas.

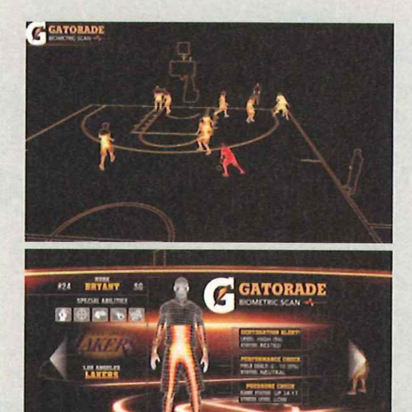



## Con licencia para jugar

La licencia incluye los 30 equipos actuales y 35 equipos clásicos. Están el Dream Team de 1992 y el Team USA de 2012.

## Pizarra de entrenador

La pantalla del Gamepad se usa para ordenar estrategias (aclarados, bloqueos, aperturas, movimientos al poste) y para consultar el nivel de energía de los jugadores y quiénes están "enchufados" en ese momento.



pachangas callejeras, temporadas... Por encima de todos, brilla el modo Mi Carrera, donde hay que crearse un álter ego y llevarlo desde el Draft de novatos hasta el Salón de la Fama.

También destaca Mi Equipo, un modo online donde, a base de triunfos, hay que conseguir nuevos jugadores, pabellones, pizarras de estrategia o equipaciones.

### Transmisión casi televisiva

La licencia incluye las **30 franquicias actuales**, otras 35 históricas y equipos especiales, como el Dream Team de 1992 (con Michael Jordan, Magic Johnson, Larry Bird y compañía), el Team USA de los últimos Juegos Olímpicos (con Kobe Bryant, Kevin Durant o LeBron James) o un equipo de celebridades.

La única pega es que, salvo que se añadan en el futuro, se han eliminado los concursos de triples y mates del All-Star, que eran un DLC de reserva en las otras

## EL TIRO GANADOR DE 2K APUESTA POR WII U DESDE EL MISMÍSIMO SALTO INICIAL

versiones. A cambio, los comentarios en castellano se incluyen "de serie", sin códigos de descarga. Es una auténtica delicia oír a Sixto Miguel Serrano, Antoni Daimiel y Jorge Quiroga narrando los partidos, siempre en absoluta concordancia con lo que se ve en el parqué y la intensidad que estas cosas necesitan.

El apartado gráfico, por su parte, raya casi al mismo nivel que en PS3 y 360, con unos jugadores que son clones de los reales. Sólo se ha perdido un pelín de nitidez, pero eso no le impide convertirse en el mejor juego de basket posible.

## Puntuaciones

### Valoraciones

**Gráficos** ★★★

Muy sólidos, con rostros clavados a los reales, aunque son un pelín menos nítidos que en PS3 y 360.

**Diversión** ★★★★

Todo el espectáculo de la NBA concentrado en un disco, para que seamos el Pau Gasol de Wii U.

**Multijugador** ★★★★

Pueden jugar cinco usuarios en partidas locales y diez en partidas online. El pique está asegurado.

**Duración** ★★★★

Los modos como Mi Carrera, la Asociación y Mi Equipo dan para horas y horas de buen baloncesto.

### Lo mejor y lo peor

La simulación es genial. Los comentarios en español, que hacen su debut.

Puede ser un poco engorroso buscar estrategias en el Gamepad en pleno partido.

### Nuestra opinión

**La mejor simulación de basket posible**

El mismo juego apasionante que deslumbró hace dos meses en las otras consolas de sobremesa. Pierde un pelín de nitidez, pero a cambio ofrece la pantalla del gamepad: juego 'off-TV' y medidor de energía de los jugadores.

### Te gustará...

Más que... | ... Y más que



NBA 2K13 (Wii) | FIFA 13 (Wii)

### Total

**91**

Especial lanzamiento Wii U

**EL DATO**
Marc Gasol copa la portada del juego, junto a jugadores estrella como Derrick Rose y Blake Griffin

Wii U

# NBA 2K13

## Se mudan de pabellón para buscar el anillo

| | |
|---|---|
| 3 | |
| Género | **Deportivo** |
| Compañía | **2K Games** |
| Jugadores | **1-10** |
| Precio | **59,95 €** |
| **2ksports.com** | |



**Argumento**
Es el juego oficial de la temporada 2012-13 de la NBA. Incluye las 30 franquicias actuales de la liga, equipos históricos y, por primera vez, comentarios en castellano.

La compañía 2K tiene monopolizado el género de los simuladores de baloncesto desde hace años, con una saga que transmite casi la misma sensación que saltar a un pabellón de la NBA. La temporada 2012-13 empezó el mes pasado, y Wii U está a un paso de disfrutarla. Esta entrega luce el mismo control de PS3 y Xbox 360, lo que se traduce en infinidad de posibilidades para hacer mates, "dribblings", tapones, bloqueos, "alley-oops", robos, reversos...

### Temporada sin tregua

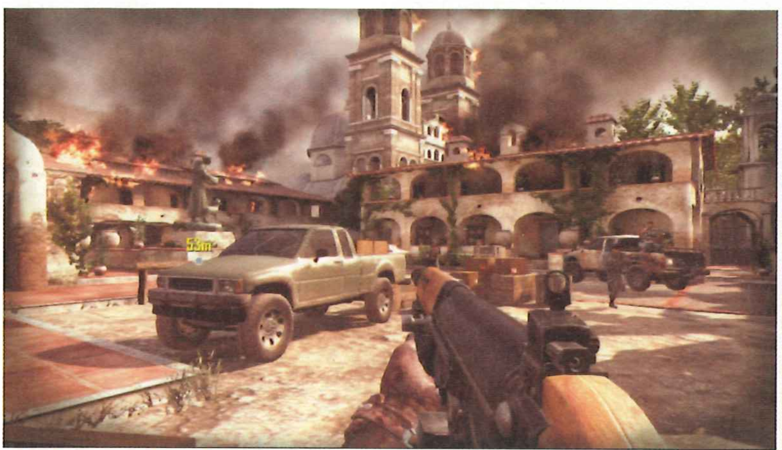
La **pantalla del Gamepad tiene varias utilidades**, que evitan tener que pausar la partida. En primer lugar, gracias al control táctil, podemos cambiar las estrategias de ataque-defensa, pedir sustituciones y solicitar jugadas. En el caso del modo Mi Carrera, donde solo controlamos a nuestro jugador y no tenemos potestad para dar órdenes, lo que vemos son las estadísticas (puntos, asistencias, rebotes...), con gráficos como el porcentaje de tiro por zonas. En segundo lugar, si ponemos el mando en vertical, aparece en la pantalla el "Gatorade Biometric Scan", que ofrece una visión del partido "tipo rayos X", en la que podemos **consultar el nivel de energía de los jugadores** o si tienen la mano "on fire" en ese momento. El aprovechamiento del mando es curioso, pero tiene poca incidencia y, por lo general, se hace difícil estar pendiente de su pantalla a la vez que de la televisión.

Como si de una temporada real se tratara, con sus giras y partidos en días sucesivos, la cantidad de modos de *NBA 2K13* es ingente. Hay exhibiciones,

### La narración española, "de serie"

Los comentarios en español vienen incluidos en el propio disco del juego, a diferencia de lo que sucedía en las versiones de PS3 y 360, que incluían un DLC de descarga que sólo se podía ejecutar una vez. Jorge Quiroga, Sixto Miguel Serrano y Antoni Daimiel hacen un gran trabajo.

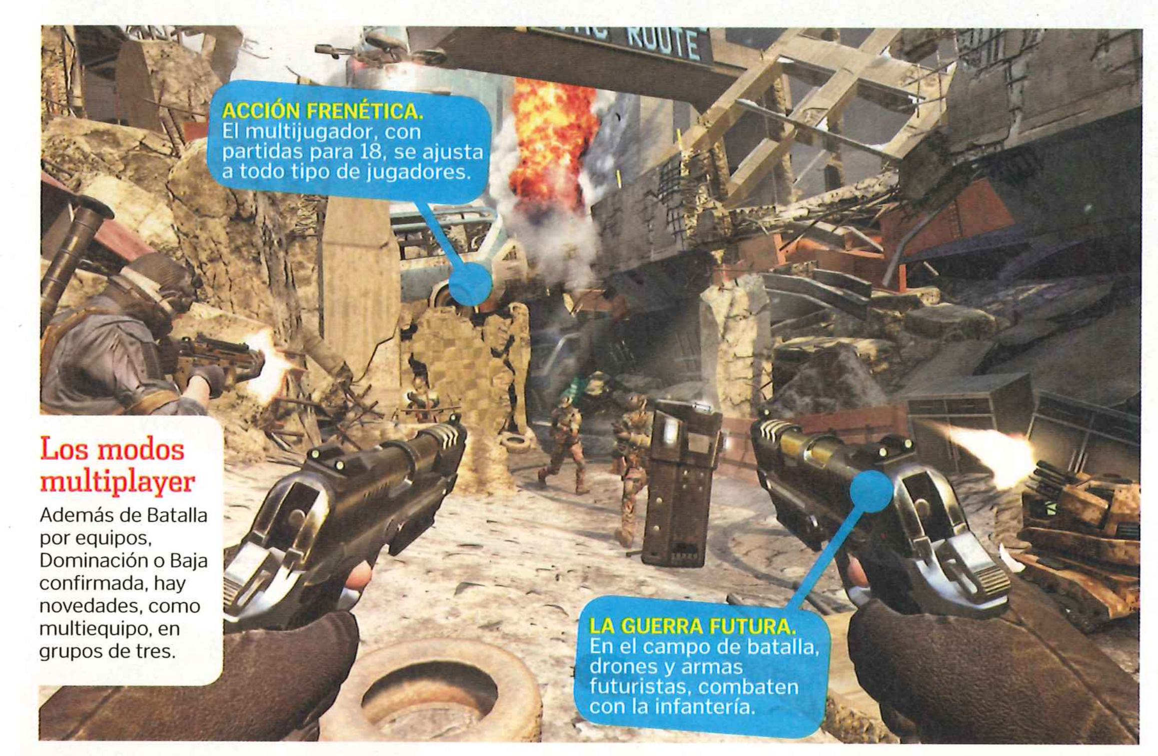




**Podemos equipar el arma** con un máximo de tres accesorios, incluyendo ópticas, cargadores especiales, munición blindada, silenciador, culatas y empuñadura.



**Los niveles strikeforce** pueden jugarse en la piel de un soldado, controlando drones y torretas, o gestionando los recursos en tiempo real, como si fuera un juego de estrategia.

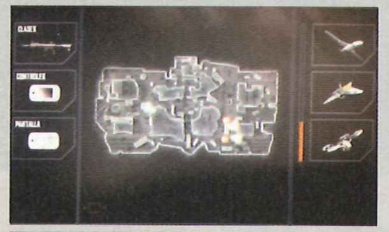



## Los modos multiplayer

Además de Batalla por equipos, Dominación o Baja confirmada, hay novedades, como multiequipo, en grupos de tres.

## Guerra en el gamepad

El mando permite multijugador local sin dividir la pantalla, y la pantalla táctil también sirve para gestionar los menús de un modo más sencillo. El modo 'Off-TV' es algo peor que la versión "en pantalla grande".






ce mapas de factura impecable, todos ellos ambientados en el 2025. Podemos crear una clase con 10 puntos (que repartimos entre armas, perks y accesorios) y la **cantidad de modos de juego es apabullante**.

Los zombies han pasado de ser un añadido a formar un juego en sí mismo. En Tranzit, podemos recorrer diferentes localizaciones luchando contra los muertos vivientes, y en Grief, combatimos 4 vs 4, por ver qué equipo sobrevive. Hasta tenemos un editor de niveles.

### El mando es el mejor arma

Hasta aquí, el juego de Wii U sólo supera a otras consolas por algún detalle visual, pero ¿por qué **defendemos que se trata de la mejor versión de todas?** Sencillamente por la cantidad de opciones en el control. Podemos jugarlo con el Wii U gamepad, el mando PRO o la combinación Wiimote + nunchako. Además, el multijugador local permite que uno de los jugadores disfrute en la TV, mientras su amigo juega en la pantalla del mando, sin necesidad de dividir la imagen. Y si hay alguien viendo la tele, la experiencia 'Off-TV' es suficiente.

La gestión de menús con la pantalla táctil no aporta demasiado (nadie separa la vista de la pantalla en medio de un combate) pero es intuitiva, y redondea **la mejor experiencia bélica** que se puede vivir en una consola.

**EL ONLINE, PARA 18 JUGADORES, CON NUEVOS MODOS Y 13 MAPAS ES INSUPERABLE**

## Puntuaciones

### Valoraciones

**Gráficos** ★★★★
La acción a 60 fps es rápida y fluída, los modelos cumplen, y los escenarios están detallados.

**Diversión** ★★★★
La campaña es como una superproducción... y aún así no es tan emocionante como el online.

**Multijugador** ★★★★
El mejor online del momento, con partidas furiosas, y un sistema de rangos que le aporta profundidad.

**Duración** ★★★★
La campaña ronda las 8 horas, pero es rejugable. Los zombies y el multijugador lo multiplican.

### Lo mejor y lo peor

No hay un "shooter" tan grande: campaña, zombies, online... y aprovecha el gamepad.

No es innovador, y el motor gráfico no exprime la potencia de la nueva consola.

### Nuestra opinión

**La mejor experiencia en el campo de batalla**

Los usuarios de Nintendo hemos esperado mucho hasta tener un Call of Duty de primera clase, pero el momento ha llegado... y además las diferentes opciones de control, lo convierten en la mejor versión de todas.

### Te gustará...

Más que...



Call of Duty MW3

... Y más que



ZombiU

### Total

93

Especial lanzamiento Wii U

**EL DATO**
El argumento es de David Goyer, guionista de El Caballero Oscuro, y la música es de Trent Reznor

Wii U




18

Género **Shoot'em up**
Compañía **Activision**
Jugadores **1-18**
Precio **69,95 €**
**www.callofduty.com**



**Argumento**
A través de dos épocas diferentes (finales de los 80 y el 2025) los soldados Frank Woods y David Mason persiguen al megalómano Raúl Menéndez, que ha lanzado un ataque sobre las potencias mundiales.

# Call of Duty
## Black Ops II

### Alta tecnología al servicio de la guerra

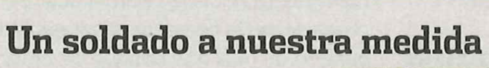
Finalmente, la saga de más éxito de la generación estalla en las consolas de Nintendo. Hasta ahora habíamos disfrutado de versiones "recortadas" de Modern Warfare y Black Ops para Wii, pero Black Ops II despliega todo su potencial bélico en la nueva máquina; con un **apartado técnico sólido**, un online imbatible y un uso interesante de las funciones del Wii U gamepad.

Este shooter está estructurado en tres partes independientes: la campaña, el modo online y los zombies. La primera es una experiencia para un jugador, con ritmo "Hollywoodiense" y distintas mecánicas (como conducción, control de drones y zonas puramente narrativas) que se alternan con los disparos. La ambientación, en dos épocas diferentes, es sensacional, e incluye la presencia de personajes históricos, como Oliver North o el general Noriega, junto a guiños y referencias del primer Black Ops.

Además, por primera vez, incluye niveles abiertos llamados strikeforce, en los que alternamos el control de tropas, torretas y robots, y cuyo resultado desemboca en distintos finales.

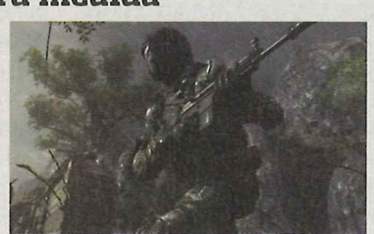
**Guerra en red**

El **modo online** es brutal. Hasta 18 jugadores se enfrentan en tre-



### Un soldado a nuestra medida

El modo "crear una clase" (también disponible en la campaña) nos permite generar un soldado a medida, ocupando diez espacios entre perks, armas, accesorios... Ahora las rachas ya no se activan por número de muertes, sino por puntos, lo que fomenta el juego en equipo.







**Hay misiones en barco,** en las que manejamos el timón y ordenamos plegar o desplegar las velas para variar la velocidad. Los duelos a cañonazos son intensos.



**La Frontera** es la enorme región natural que rodea a las dos ciudades principales. La mayoría de sus árboles y montañas se pueden escalar. ¡Cuidado con los animales salvajes!




## Peleando es un hacha

Los enemigos suelen ser los soldados ingleses. La estrategia para vencer suele consistir en bloquear su ataque y luego contraatacar.

## Un multijugador letal

Pueden participar hasta 8 personas, divididas en dos equipos de 4. Usamos a personajes anónimos, a los que podemos ir subiendo de nivel para darles nuevas habilidades: localizar mejor a los rivales, disfrazarse o hacerse invisibles.





mente por enormes escenarios y elegir si vamos a por las misiones principales o las secundarias (como llevar mensajes, conquistar fuertes ingleses o cazar animales). Nuestras habilidades como indios sirven para pelear con mucha soltura (con arcos, pistolas, puñales o el hacha tomahawk) y para escalar casi todo lo que se nos ocurra: edificios, montañas, árboles... Al escalar, brincar y buscar zonas ocultas damos esquinazo a los enemigos y encontramos tesoros.

### Tú a Boston y yo a Nueva York

Esas son las dos ciudades que visitamos en nuestra aventura. Conocer la historia de sus ciudadanos e interactuar con ellos es un viaje apasionante. Pero ojo, que también podemos participar en un modo **multijugador online** igualmente divertido. Hay muchos modos de juego, que nos proponen desde pelear

**CONNOR EXPLORA, PELEA Y DIALOGA PARA VENCER A LOS TEMIBLES TEMPLARIOS**

todos contra todos hasta conquistar zonas de los escenarios. Es especialmente divertido porque tenemos que combinar nuestra habilidad para atacar por sorpresa como la de pasar desapercibidos cuando un rival nos busque. Es como un "juego del escondite", pero a lo bestia. Así, es una **aventura completísima**, pero que nos da la sensación de no estar suficientemente bien rematada: los gráficos a veces pierden algo de fluidez, lo que estropea un poco la experiencia. Aún así, el **nivel de detalle visual y sonoro** os va a encandilar.

## Puntuaciones

### Valoraciones

**Gráficos** ★★★☆
Los modelos y la expresividad de los personajes parecen reales. La acción da algún tirón de cámara...

**Diversión** ★★★☆
Salvo por alguna IA irregular, divierte mucho por su variedad de retos y su genial ambientación.

**Multijugador** ★★★★
Se vuelve más atractivo cuanto más jugamos. Además, hay montones de modalidades diferentes.

**Duración** ★★★★
Unas 20 horas para lo principal, pero con todas las tareas secundarias podéis dedicarle el doble.

### Lo mejor y lo peor

Es variado, muy largo y cuenta una historia que atrapa. La ambientación mola "un puñao".

La tasa de frames por segundo pega tirones. La IA de los enemigos podría mejorarse.

### Nuestra opinión

**Muchos argumentos pero ser un gran juego**

Esta versión está peor "rematada" que las de otras consolas y no aprovecha mucho el Gamepad, pero su gigantesco mapeado, catálogo de misiones y minuciosidad en los gráficos os tendrán pegados al gamepad.

### Te gustará...

**Más que...**



Prince of Persia (Wii)

**Menos que...**

Batman Arkham City Armoured Ed.

### Total

**89**




Wii U

18+

Género **Aventura**
Compañía **Ubisoft**
Jugadores **1-8**
Precio **69,95 €**
**assassinscreed.ubi.com**

**Argumento**
Desmond, descendiente de un linaje de asesinos, se conecta a la máquina Animus para "revivir" las andanzas de su antepasado Connor en la Guerra de Independencia.

# Assassin's Creed III

## Un aventurero que va a hacer historia

Las andanzas de los asesinos se han desarrollado en otras consolas, pero ahora tenemos ocasión de disfrutar del culmen de Assassin's Creed. Este juego arranca con el héroe, Desmond, buscando en EEUU un templo construido por una civilización perdida, llamada "los que vinieron antes". Una vez allí, debe conectarse a la máquina Animus, con la que su mente viaja a la época de sus antepasados. Él y sus ancestros comparten las habilidades de los asesinos (un 6º sentido para localizar enemigos, una gran agilidad) y también obligaciones: **detener a los templarios**, que intentan alterar el orden mundial.

### Barras y estrellas

Aunque alguna vez toca controlar a Desmond en el presente, la mayoría del tiempo encarnamos a Connor, un antepasado suyo que era indio mestizo y vivió en la época de la **Guerra de Independencia americana**, en el siglo XVIII. Es en esa época cuando nacieron los EEUU y cuando personas como George Washington o Benjamin Franklin hicieron historia. Coincidimos con todos ellos y además participamos en **batallas clave de esa etapa**. Pero lo más importante es encontrar a los templarios en la sombra. La aventura es abierta, al estilo de juegos como Grand Theft Auto. Podemos movernos libre-

### ¿Cómo usamos aquí el gamepad?

No se saca mucho partido al Gamepad aquí. En su pantalla vemos un mapa general o el inventario de armas, si es que estamos combatiendo. Ahí está la única ventaja: no necesitamos pausar la partida (como pasaba en otras versiones) para cambiar "al vuelo" de arma.



Gracias a los bloques de ayuda de nuestro colega del GamePad podemos llegar con más facilidad a ciertos lugares.



Además de los bebés Yoshi, también hace acto de aparición el más clásico Yoshi verde y adulto que todos conocéis bien.



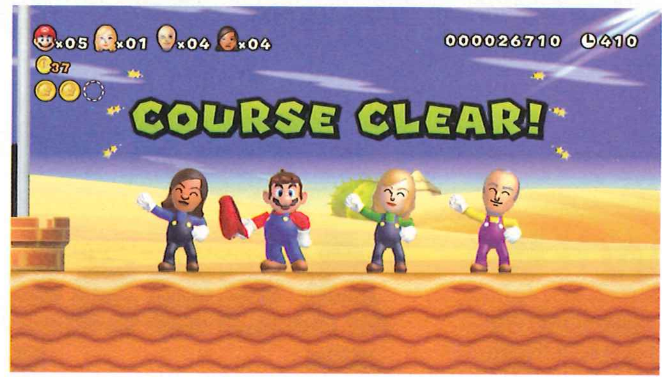
Los niveles acuáticos siguen estando presentes, con enemigos tan grandes y peligrosos como el que veis en pantalla.

## Coleccionando monedas estrella

Como viene siendo habitual, hay tres monedas estrella en cada nivel. Al igual que en la entrega de Wii, tenemos que reunir todas las de cada mundo para acceder a los niveles especiales del mundo extra.








En los modos extra podéis jugar si lo deseáis con cualquier Mii. Toda una novedad en un juego de Mario.

objeto con el que podemos tomar todos los impulsos que queramos en el aire y por lo tanto volar sin límites. Además, el juego es muy completo en cuanto a modos extra, empezando por Desafíos, una serie de retos que ponen a prueba tu habilidad con Mario y te otorgan medallas de distinto metal dependiendo del resultado. Por su parte, Partida Turbo es una experiencia frenética en la que superar niveles lo más rápido posible, y junto a estos nuevos modos regresa el ya conocido Caza de monedas.

### Saboreando la alta definición

Visualmente, y a pesar de ser muy **continuista con respecto a los anteriores** New, el salto al HD se nota y todo se ve **más nítido y fluido**. Destacan especialmente los fondos de los escenarios, que desprenden vida y variedad en cada mundo. Y aunque en gran parte volvemos a las ambientaciones de siempre como

**HAY SORPRESAS COMO UN MUNDO DE ESTÉTICA INSPIRADA POR VAN GOGH**

los típicos mundos desértico, acuático y helado, esta vez también hay gratas sorpresas como un mundo de estética inspirada por la pintura de Van Gogh, y niveles tan originales como uno en el que ascendemos por las nubes con la ayuda de multitud de criaturas voladoras. Por todo lo que hemos dicho y muchas más cosas que queremos que descubráis por vuestra cuenta, creemos que es el mejor de los cuatro geniales New Super Mario Bros.: el más divertido, ingenioso, el más bonito y completo. **El mejor juego de lanzamiento de Wii U.**



## Puntuaciones

### Valoraciones

**Gráficos** ★★★☆
El primer Mario en HD se ve muy bien, pero gráficamente no puede decirse que sea revolucionario.

**Diversión** ★★★★
Pura jugabilidad Mario, un montón de secretos y cosas por hacer, y un diseño de niveles excelente.

**Multijugador** ★★★☆
Genial cooperativo y juego asimétrico; quitamos una estrella porque a estas alturas exigimos online.

**Duración** ★★★★
Gran número de niveles, opciones, modos de juego y secretos de todo tipo. Tenéis juego para rato.

### Lo mejor y lo peor

La variedad y calidad de los niveles, el mapamundi, el juego asimétrico, los desafíos.

Lástima que no tenga opciones online más allá del Miiverse, hubiera sido la bomba.

### Nuestra opinión

**Mario convence en su estreno en Wii U**

En muchos aspectos es más de lo mismo, pero también es la culminación de la subsaga New, unida a las opciones de juego asimétrico del GamePad y a los nuevos elementos y modos de juego. Un Mario de mucho nivel.

### Te gustará...

Más que... New Super Mario Bros. 2 (3DS)

Menos que... Super Mario Galaxy 2 (Wii)



### Total



93



**Este tipo de Yoshi** te permite elevarte y alcanzar así zonas más elevadas.



**Los mundos están conectados** entre ellos en el enorme y profundo mapamundi.

## A por la medalla de oro

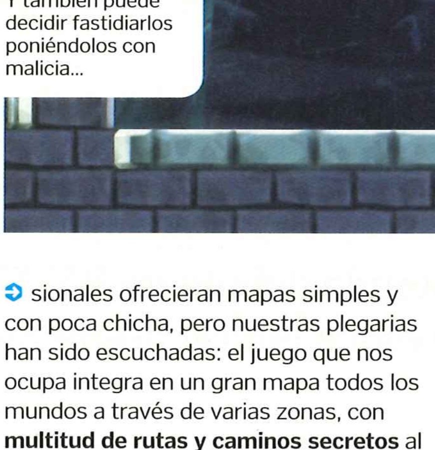
El modo Desafíos es la guinda del juego, un gran añadido en el que tendrás que demostrar lo bueno que eres jugando a Mario. Está dividido en cinco secciones: Contrarreloj (superar niveles o misiones lo más rápido posible), Monedas (hacerte con el número exigido), 1UP (conseguir muchas vidas seguidas), Otros (diferentes retos de todo tipo) y Modo de ayuda (centrado en el GamePad).



**Coge todas las monedas** que puedas antes de que se agote el tiempo.



**Salta sobre muchos** koopa troopas seguidos para conseguir vidas.




## Diversión para cinco

Un jugador puede echar una mano al resto colocando bloques de ayuda. Y también puede decidir fastidiarlos poniéndolos con malicia...

sionales ofrecieran mapas simples y con poca chicha, pero nuestras plegarias han sido escuchadas: el juego que nos ocupa integra en un gran mapa todos los mundos a través de varias zonas, con **multitud de rutas y caminos secretos** al estilo de lo que vimos en el mencionado clásico de Super NES.

## Evocando el mejor Mario 2D

De hecho, estamos sin duda ante un título que reclama con fuerza la herencia del inolvidable Super Mario World. En algunos niveles encontramos a Yoshi, no sólo en su forma adulta sino en la de bebé, este último en diferentes colores que nos dan ciertos poderes al agarrarlo: hincharse como un globo para surcar los cielos, disparar burbujas contra los enemigos o brillar en la oscuridad de los pasajes más lúgubres. En cuanto a los power-ups, la **nueva superbellota** que transforma a Mario en ardilla voladora también recuerda en cierta medida a la capa de World: en este estado podemos planear y pasar menos apuros en los saltos más difíciles, aunque se distingue por la habilidad de quedarse pegado temporalmente a las paredes y poder agitar el mando para obtener un impulso extra en el aire. Por lo demás, aparte de la imprescindible flor de fuego vuelven objetos ya clásicos como el **champiñón pequeño y la flor de hielo**. Pero el mejor objeto posible tenemos que quitárselo al **Caco Gazapo**, un nuevo personaje que de vez en cuando se oculta en niveles concretos, y si vamos tras él y lo atrapamos nos llevamos una superbellota P, un utilísimo



## El potencial de Miiverse

Este juego será una manera ideal de tener una primera toma de contacto con Miiverse. Podréis escribir y leer comentarios de cada nivel.

**ESTE TÍTULO RECLAMA CON FUERZA LA HERENCIA DE SUPER MARIO WORLD**




3

Género **Plataformas**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-5**
Precio **59,95 €**
**www.nintendo.es/mario**

**Argumento**
Bowser y sus hijos asaltan el castillo de Peach y expulsan de él a Mario, Luigi y a dos Toads, que se proponen volver para salvar a la princesa.

# New Super Mario Bros. U

## El fontanero de Nintendo debuta en Wii U con su mejor juego de plataformas de avance lateral desde Super Mario World.

Mario ha cogido desde hace unos años la buena costumbre de brindarnos en cada consola Nintendo un juego al más puro estilo de las **plataformas tradicionales** de desplazamiento lateral, un subgénero en el que el fontanero siempre fue el modelo a seguir. En Wii U tenemos la dosis correspondiente desde el mismo día de lanzamiento de la consola, lo cual supone un buen incentivo para hacerse con ella desde el principio.

### Al rescate de la princesa

Bowser invade esta vez el castillo de Peach y lanza a Mario, Luigi y dos Toads hacia lo lejos. Ya os podéis imaginar lo que sigue: un montón de **divertidos niveles divididos en 8 mundos** (sin contar secretos) de camino hacia el castillo en el que espera el archienemigo de Mario. Hace tres años, la entrega de Wii destacó especialmente por incluir un modo cooperativo en el que hasta 4 jugadores podían superar juntos los niveles en un **derroche de diversión y jugabilidad**. El nuevo juego no sólo mantiene esta acertada característica, sino que la amplía gracias a las funciones del juego asimétrico de Wii U: mientras los demás juegan con wiimotes, otro jugador puede usar la pantalla táctil del gamepad para crear bloques de ayuda y para aturdir enemigos al tocarlos. Y por supuesto, también es posible manejar a Mario con el gamepad, y aprovechar así su pantalla para prescindir de la TV si lo preferís. Todas estas cosas son geniales, sin duda, pero donde más brilla Mario es en su **explosivo diseño de niveles y mecánicas jugables**, con sorpresas y secretos en cada tramo que reúnen casi todos los elementos de la saga que podáis imaginaros junto con nuevos tipos de recursos, enemigos, mecanismos y plataformas. Mención especial merece el mapamundi, ya que desde la entrega de DS esta subsaga pedía a gritos lo que por fin nos da el nuevo título. Era incomprensible que años después del complejo y maravilloso mapa de Super Mario World, los nuevos Marios bidimen-

# Novedades

Especial lanzamiento Wii U

# Sumario

REVISTA OFICIAL
NINTENDO Nº 242

Especial lanzamiento Wii U

página 4

**New Super Mario Bros. U** Es Mario, es HD, es multijugador... y es el juedo de lanzamiento de Wii U por el que vas a suspirar.

## NOVEDADES



## REPORTAJES







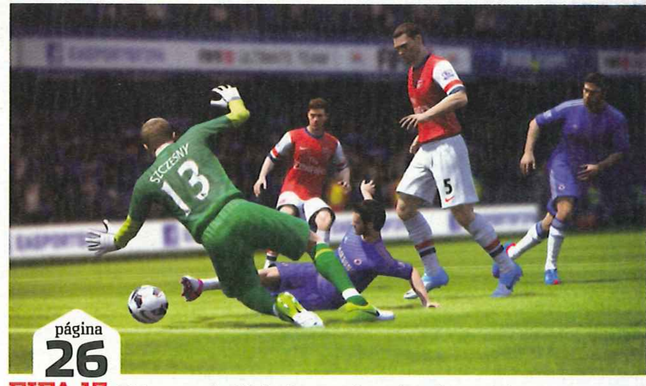

página 71

**Nintendo Land** La revolución llega con Wii U.



página 8

**Assassin's Creed III** Una aventura que hará historia.



página 26

**FIFA 13** El juego de fútbol que absorberá tu vida.

CONCURSO ESPECIAL 20 PORTADAS

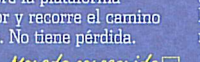
## DESCIFRA EL CÓDIGO SECRETO

¿Qué tengo que hacer? Mira en la página de Bienvenidos y ¡consigue 1 Wii U!

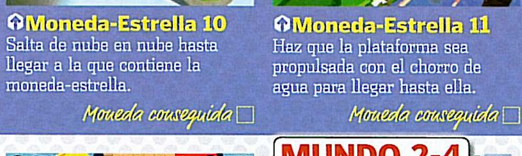

POR SÓLO 3,50€
REVISTA OFICIAL NINTENDO
WiiU
3DS
Wii
DS
Nº 242 • 3,50€
Nintendo®
ANIVERSARIO 20 AÑOS REVISTA OFICIAL
¡20 portadas distintas!
CONCURSO
GANA 1 Wii U
Descifra nuestro código secreto
New SUPER MARIO BROS.U
Mario se luce en HD
Canarias 3,65 €
Wii U
12 JUEGOS PUNTUADOS
8 AVANCES EXCLUSIVOS
COURSE CLEAR!







**Moneda-Estrella 9**
Salta sobre la plataforma multicolor y recorre el camino de nubes. No tiene pérdida.
*Moneda conseguida* ☐



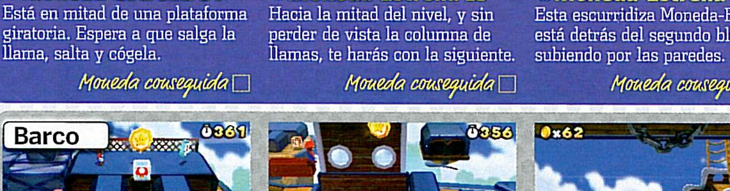
**Moneda-Estrella 10**
Salta de nube en nube hasta llegar a la que contiene la moneda-estrella.
*Moneda conseguida* ☐

### MUNDO 1-4

**Moneda-Estrella 11**
Haz que la plataforma sea propulsada con el chorro de agua para llegar hasta ella.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 12**
Da marcha atrás con la plataforma si quieres hacerte con esta Moneda-Estrella.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 13**
Repita la misma acción de situar la plataforma sobre el chorro de agua.
*Moneda conseguida* ☐



### Castillo

**Moneda-Estrella 14**
Está en mitad de una plataforma giratoria. Espera a que salga la llama, salta y cógela.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 15**
Hacia la mitad del nivel, y sin perder de vista la columna de llamas, te harás con la siguiente.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 16**
Esta escurridiza Moneda-Estrella está detrás del segundo bloque subiendo por las paredes.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 25**
Déjate caer desde la plataforma azul; bajo la moneda, sube volando con la caja helicóptero.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 26**
Destruye el bloque de ladrillo y golpea la tuerca con la cola de Tanuki hasta llegar arriba.
*Moneda conseguida* ☐

### MUNDO 2-4



**Moneda-Estrella 27**
Salta del panel azul a los rojos y de los rojos al azul sobre el que está la moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 28**
El bloque de colores con figura musical te llevará a una zona de nubes; al final está la moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 29**
Casi al final, donde los paneles, hay un bloque alado. Súbete y verás la moneda algo más arriba.
*Moneda conseguida* ☐

### Barco

**Moneda-Estrella 30**
Usa los cubos de teletransporte para acceder a otra zona donde encontrarás la primera moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 31**
Está según avanzas. Tendrás que subirte en la plataforma elevada que hay a la derecha.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 32**
Antes de enfrentarte al enemigo final, baja a la plataforma que hay justo debajo de la tubería.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 41**
Toad nos obsequia con la última moneda al observarle con los prismáticos.
*Moneda conseguida* ☐

### MUNDO 3-4



**Moneda-Estrella 42**
Sube por el árbol que ves según avanzas y allí, en la parte más alta, te espera la moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 43**
Usa los cubos transportadores para llegar a una plataforma multicolor que lleva a la moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 44**
Súbete al cubo alado entre las bolas de pinchos del final. Te llevará directo a la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

### MUNDO 3-5



**Moneda-Estrella 45**
Ve saltando de plataforma en plataforma y llegarás fácilmente hasta la moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 46**
Déjate caer desde la plataforma hasta que estés a la altura de la moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 47**
Avanza por la superficie móvil procurando no caerte, hasta llegar a la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

### Barco



**Moneda 48**
Salta a la plataforma de la izquierda frente al primer bloque con pinchos, sin que te destroce.
*Moneda conseguida* ☐




**Moneda-Estrella 57**
Golpea el bloque rojo y saldrán otros tres bloques encima que te permitirán alcanzar la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

### MUNDO 4-3



**Moneda-Estrella 58**
Nada más empezar, estará esperándote dócilmente sobre la plataforma azul.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 59**
Salta sobre la plataforma multicolor para acceder al camino de nubes.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 60**
Toad será quien nos regale la última estrella del nivel. Ya sabes qué hay que hacer.
*Moneda conseguida* ☐

### MUNDO 4-4



**Moneda-Estrella 61**
No tiene pérdida. La verás bailoteando entre ese grupo de fantasmas.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 62**
A la derecha del banderín hay una cañería falsa. Golpéala y aparecerá la verdadera.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 63**
Utiliza el práctico bloque de teletransporte y llegarás fácil hasta la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

### MUNDO 4-5

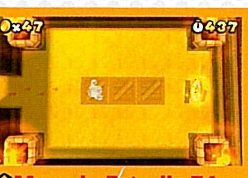


**Moneda-Estrella 64**
Pisa los dos paneles verdes para crear un camino adicional que te llevará hasta esta moneda.
*Moneda conseguida* ☐

### MUNDO 5-2



**Moneda-Estrella 73**
Hay un pasillo oculto en esta habitación, pero tendrás que saltar para comprobarlo.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 74**
Necesitas la Flor de Fuego para encender cuatro antorchas y acceder a la sala de la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

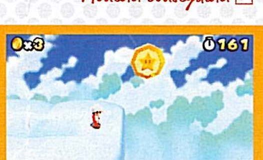


**Moneda-Estrella 75**
Esquiva las barras de pinchos y al fondo del pasillo de arena encontrarás la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

### MUNDO 5-3



**Moneda-Estrella 76**
Salta rápidamente a la plataforma roja antes de que la plataforma péndulo se mueva.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 77**
Salta con fuerza sobre el bloque nota y al final de la zona entre las nubes, verás la moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 78**
Sé rápido y pilla la moneda, antes de que todas las plataformas caigan al vacío.
*Moneda conseguida* ☐

### MUNDO 5-4



**Moneda-Estrella 79**
Los bloques invisibles con monedas facilitan el acceso. Golpea al aire para dar con ellos.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 80**
Pasa agachado por los estrechos túneles de abajo y llegarás hasta la segunda moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 89**
Métete por la cañería que está al lado del banderín para darte un buen chapuzón.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 90**
Súbete al bloque con alas para llegar a la cuerda donde encontrarás la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

### MUNDO 6-2



**Moneda-Estrella 91**
Para llegar a ella, cruza por los bloques azules cuando no tengan pinchos y elimina al Pokey .
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 92**
A la izquierda del banderín verás un bloque de ladrillos que debes romper.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 93**
Súbete al techo de los ascensores para llegar hasta el túnel con la última moneda.
*Moneda conseguida* ☐

### MUNDO 6-3



**Moneda-Estrella 94**
La moneda aparecerá en cuanto pulses el interruptor del piano, como hemos hecho nosotros.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 95**
El bloque del cuadro central te conducirá a una estancia donde la moneda no para de moverse.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 96**
En la librería, sube a la zona superior y simplemente salta sobre la moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 106**
Golpea los bloques móviles morados para poder acceder a la segunda moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 107**
Está pegada a la pared, así que salta y rebota sobre ella para alcanzar esta moneda.
*Moneda conseguida* ☐

### MUNDO 7-1

**Moneda-Estrella 108**
Pulsa R cuando nades sobre la columna del medio y caerás con fuerza sobre las cajas.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 109**
Aprovecha cuando se aparte el gusano para conseguir la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 110**
Métete por el agujero de la pared y hazte con esta moneda antes de que el gusano te coma.
*Moneda conseguida* ☐

### MUNDO 7-2

**Moneda-Estrella 111**
Golpea el interruptor rojo para activar los bloques amarillos y así llegar hasta la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 112**
Balancéate por las plataformas péndulo, y de esta manera podrás llegar al botín.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 113**
Tendrás que ser rápido para que no te pillen las trampas del suelo.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 122**
Colócate en el tablón adecuado según se aproxime a la moneda y píllala cuando sea posible.

### Barco



**Moneda-Estrella 123**
Sitúate sobre el rodillo de acero y aproxímate a la moneda procurando no caerte.



**Moneda-Estrella 124**
Cuando llegues a los rodillos marrones, al fondo aproxímate a la moneda sin caerte.



**Moneda-Estrella 125**
Antes de entrar en la cañería, sube a la plataforma de arriba y encontrarás la moneda que falta.

### MUNDO 8-1



**Moneda-Estrella 126**
Activa los bloques amarillos y llegarás fácilmente hasta la primera moneda.



**Moneda-Estrella 127**
Sube por el bloque de ladrillos a la izquierda del primer banderín para llegar a una zona elevada.



**Moneda-Estrella 128**
Tendrás que usar el cañón para alcanzar la última moneda de la fase.

### MUNDO 8-2



**Moneda-Estrella 129**
Salta de poste en poste, y justo desde lo más alto del último, encontrarás la medalla.





# …TRELLA

…nde encontrarlas y cómo …ltas • **Cajas** misteriosas








**MUNDO 1-4**

**Moneda-Estrella 9**
Salta sobre la plataforma multicolor y recorre el camino de nubes. No tiene pérdida.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 10**
Salta de nube en nube hasta llegar a la que contiene la moneda-estrella.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 11**
Haz que la plataforma sea propulsada con el chorro de agua para llegar hasta ella.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 12**
Da marcha atrás con la plataforma si quieres hacerte con esta Moneda-Estrella.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 13**
Repita la misma acción de situar la plataforma sobre el chorro de agua.
*Moneda conseguida* ☐

**Castillo**

**Moneda-Estrella 14**
Está en mitad de una plataforma giratoria. Espera a que salga la llama, salta y cógela.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 15**
Hacia la mitad del nivel, y sin perder de vista la columna de llamas, te harás con la siguiente.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 16**
Esta escurridiza Moneda-Estrella está detrás del segundo bloque subiendo por las paredes.
*Moneda conseguida* ☐



**MUNDO 2-4**

**Moneda-Estrella 25**
Déjate caer desde la plataforma azul; bajo la moneda, sube volando con la caja helicóptero.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 26**
Destruye el bloque de ladrillo y golpea la tuerca con la cola de Tanuki hasta llegar arriba.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 27**
Salta del panel azul a los rojos y de los rojos al azul sobre el que está la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 28**
El bloque de colores con figura musical te llevará a una zona de nubes; al final está la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 29**
Casi al final, donde los paneles, hay un bloque alado. Súbete y verás la moneda algo más arriba.
*Moneda conseguida* ☐

**Barco**

**Moneda-Estrella 30**
Usa los cubos de teletransporte para acceder a otra zona donde encontrarás la primera moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 31**
Está según avanzas. Tendrás que subirte en la plataforma elevada que hay a la derecha.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 32**
Antes de enfrentarte al enemigo final, baja a la plataforma que hay justo debajo de la tubería.
*Moneda conseguida* ☐



**MUNDO 3-4**

**Moneda-Estrella 41**
Toad nos obsequia con la última moneda al observarle con los prismáticos.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 42**
Sube por el árbol que ves según avanzas y allí, en la parte más alta, te espera la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 43**
Usa los cubos transportadores para llegar a una plataforma multicolor que lleva a la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 44**
Súbete al cubo alado entre las bolas de pinchos del final. Te llevará directo a la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 3-5**

**Moneda-Estrella 45**
Ve saltando de plataforma en plataforma y llegarás fácilmente hasta la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 46**
Déjate caer desde la plataforma hasta que estés a la altura de la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 47**
Avanza por la superficie móvil procurando no caerte, hasta llegar a la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Barco**

**Moneda 48**
Salta a la plataforma de la izquierda frente al primer bloque con pinchos, sin que te destroce.
*Moneda conseguida* ☐







**MUNDO 4-3**

**Moneda-Estrella 57**
Golpea el bloque rojo y saldrán otros tres bloques encima que te permitirán alcanzar la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 58**
Nada más empezar, estará esperándote dócilmente sobre la plataforma azul.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 59**
Salta sobre la plataforma multicolor para acceder al camino de nubes.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 60**
Toad será quien nos regale la última estrella del nivel. Ya sabes qué hay que hacer.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 4-4**

**Moneda-Estrella 61**
No tiene pérdida. La verás bailoteando entre ese grupo de fantasmas.
*Moneda conseguida* ☐

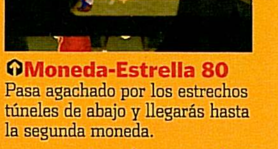
**Moneda-Estrella 62**
A la derecha del banderín hay una cañería falsa. Golpéala y aparecerá la verdadera.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 63**
Utiliza el práctico bloque de teletransporte y llegarás fácil hasta la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 4-5**

**Moneda-Estrella 64**
Pisa los dos paneles verdes para crear un camino adicional que te llevará hasta esta moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**MUNDO 5-2**

**Moneda-Estrella 73**
Hay un pasillo oculto en esta habitación, pero tendrás que saltar para comprobarlo.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 74**
Necesitas la Flor de Fuego para encender cuatro antorchas y acceder a la sala de la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 75**
Esquiva las barras de pinchos y al fondo del pasillo de arena encontrarás la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 5-3**

**Moneda-Estrella 76**
Salta rápidamente a la plataforma roja antes de que la plataforma péndulo se mueva.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 77**
Salta con fuerza sobre el bloque nota y al final de la zona entre las nubes, verás la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 78**
Sé rápido y pilla la moneda, antes de que todas las plataformas caigan al vacío.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 5-4**

**Moneda-Estrella 79**
Los bloques invisibles con monedas facilitan el acceso. Golpea al aire para dar con ellos.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 80**
Pasa agachado por los estrechos túneles de abajo y llegarás hasta la segunda moneda.
*Moneda conseguida* ☐







**Moneda-Estrella 89**
Métete por la cañería que está al lado del banderín para darte un buen chapuzón.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 90**
Súbete al bloque con alas para llegar a la cuerda donde encontrarás la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 6-2**

**Moneda-Estrella 91**
Para llegar a ella, cruza por los bloques azules cuando no tengan pinchos y elimina al Pokey .
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 92**
A la izquierda del banderín verás un bloque de ladrillos que debes romper.
*Moneda conseguida* ☐

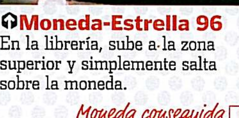
**Moneda-Estrella 93**
Súbete al techo de los ascensores para llegar hasta el túnel con la última moneda.
*Moneda conseguida* ☐

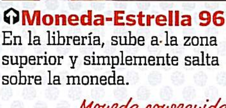
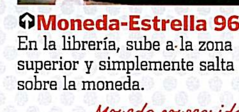
**MUNDO 6-3**

**Moneda-Estrella 94**
La moneda aparecerá en cuanto pulses el interruptor del piano, como hemos hecho nosotros.
*Moneda conseguida* ☐

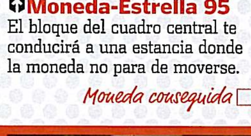
**Moneda-Estrella 95**
El bloque del cuadro central te conducirá a una estancia donde la moneda no para de moverse.
*Moneda conseguida* ☐

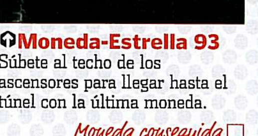
**Moneda-Estrella 96**
En la librería, sube a la zona superior y simplemente salta sobre la moneda.
*Moneda conseguida* ☐











**Moneda-Estrella 106**
Golpea los bloques móviles morados para poder acceder a la segunda moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 107**
Está pegada a la pared, así que salta y rebota sobre ella para alcanzar esta moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 7-1**

**Moneda-Estrella 108**
Pulsa R cuando nades sobre la columna del medio y caerás con fuerza sobre las cajas.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 109**
Aprovecha cuando se aparte el gusano para conseguir la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 110**
Métete por el agujero de la pared y hazte con esta moneda antes de que el gusano te coma.
*Moneda conseguida* ☐

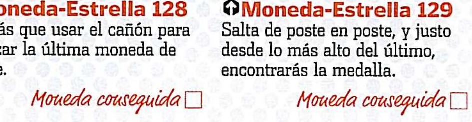
**MUNDO 7-2**

**Moneda-Estrella 111**
Golpea el interruptor rojo para activar los bloques amarillos y así llegar hasta la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 112**
Balancéate por las plataformas péndulo, y de esta manera podrás llegar al botín.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 113**
Tendrás que ser rápido para que no te pillen las trampas del suelo.
*Moneda conseguida* ☐





**Moneda-Estrella 122**
Colócate en el tablón adecuado según se aproxime a la moneda y píllala cuando sea posible.
*Moneda conseguida* ☐

**Barco**

**Moneda-Estrella 123**
Sitúate sobre el rodillo de acero y aproxímate a la moneda procurando no caerte.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 124**
Cuando llegues a los rodillos marrones, al fondo aproxímate a la moneda sin caerte.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 125**
Antes de entrar en la cañería, sube a la plataforma de arriba y encontrarás la moneda que falta.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 8-1**

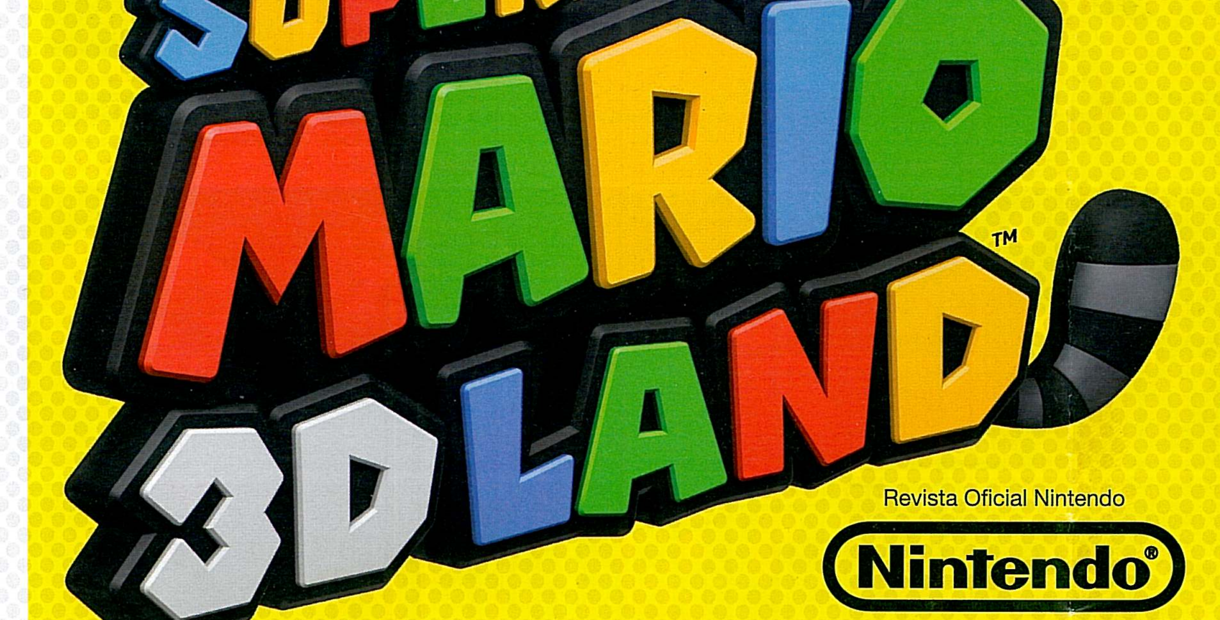
**Moneda-Estrella 126**
Activa los bloques amarillos y llegarás fácilmente hasta la primera moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 127**
Sube por el bloque de ladrillos a la izquierda del primer banderín para llegar a una zona elevada.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 128**
Tendrás que usar el cañón para alcanzar la última moneda de la fase.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 8-2**

**Moneda-Estrella 129**
Salta de poste en poste, y justo desde lo más alto del último, encontrarás la medalla.
*Moneda conseguida* ☐




# CONSIGUE LAS 295 MONEDAS EST



•**Ordenadas** según aparecen en el juego •**Dón** recogerlas •**A fondo** la primera y segunda vue





**MUNDO 1-1**

**Moneda-Estrella 1**
Te la encuentras casi de sopetón. Deslízate por la cuerda y ten mucho cuidado de no caerte.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 2**
Salta del árbol solitario a los bloques y de ahí a la tubería. Está en la sala subterránea.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 3**
En las cuerdas que hay cerca del final te tocará volver a hacer malabarismos. ¡Ya es tuya!
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 1-2**

**Moneda-Estrella 4**
Súbete a la plataforma giratoria y espera a que pase junto a la Moneda-Estrella.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 5**
Un poco más adelante verás dos plataformas móviles. Salta sobre ellas para cogerla.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 6**
Casi al final, verás unas plantas que lanzan tinta. Elimínalas antes de hacerte con ella.
*Moneda conseguida* ☐

**Caja Misteriosa**

**Moneda-Estrella 7**
La primera caja misteriosa es fáci. Dispara a los dos Goombas y aparecerá automáticamente.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 1-3**

**Moneda-Estrella 8**
Observa a Toad con los prismáticos: depositará una Moneda que cogerás después.
*Moneda conseguida* ☐



**MUNDO 2-1**

**Moneda-Estrella 17**
Toad te obsequiará con una Moneda-Estrella tras observarle con los prismáticos.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 18**
Métete por la tubería. Y activa el modo 3D, hay un bloque que no está donde parece.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 19**
Hay un pasadizo que comunica con el pasillo de la moneda. O puedes saltar con Mario Tanuki.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 2-2**

**Moneda-Estrella 20**
Presiona el interruptor verde para activar las plataformas que te llevarán a la Moneda Estrella.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 21**
Salta al rincón que verás justo frente a la antorcha que hay hacia la mitad del nivel.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 22**
Al final de la fase, rompe las cajas con la cola de Tanuki y recoge la ansiada Moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Caja Misteriosa**

**Moneda-Estrella 23**
Aplasta a los enemigos y como recompensa recibirás una Moneda-Estrella.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 2-3**

**Moneda-Estrella 24**
Rompe la caja al inicio del nivel y una tuerca te llevará al nivel superior donde está la moneda.
*Moneda conseguida* ☐




**MUNDO 3-1**

**Moneda-Estrella 33**
Sal despedido con el cañón para acceder a la moneda que hay sobre la plataforma móvil.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 34**
Encontrarás un bloque de ladrillo al pie de la torre: rómpelo con la cola de Tanuki.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 35**
Alcanza la puerta más elevada de la torre y entrarás en la sala que contiene la última moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 3-2**

**Moneda-Estrella 36**
Atraviesa la gruta que ves a la derecha y te conducirá hasta la preciada moneda.
*Moneda conseguida* ☐

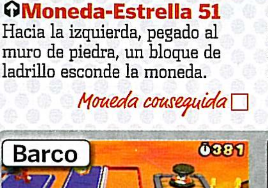
**Moneda-Estrella 37**
Cuando te encuentres al primer gusano rosado, deslízate por la grieta frente a él en el suelo.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 38**
Con el segundo gusano haz lo mismo, pero esta vez sube por el túnel que te lleva a la superficie.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 3-3**

**Moneda-Estrella 39**
Busca una tuerca al principio de nivel. Dale vueltas con la cola de Tanuki y te llevará a esta tubería.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 40**
Hacia la mitad de la fase, rebota entre las paredes para hacerte con la moneda.
*Moneda conseguida* ☐






**Moneda-Estrella 49**
Hacia la mitad del corredor con bloques, desvíate por uno de sus huecos y llegarás a la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 50**
Antes de llegar al final de la fase, sólo tienes que deslizarte por el tajamar de proa.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 4-1**

**Moneda-Estrella 51**
Hacia la izquierda, pegado al muro de piedra, un bloque de ladrillo esconde la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 52**
Según avanzas verás un bloque multicolor que te llevará a una nueva zona con nubes.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 53**
A la izquierda del banderín de mitad de fase hay un cañón. Accede con el salto de longitud.
*Moneda conseguida* ☐

**Caja Misteriosa**

**Moneda-Estrella 54**
Elimina a todos los Goombas con la Flor de Fuego y te harás con esta nueva medalla.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 4-2**

**Moneda-Estrella 55**
Casi no se ve, pero si te fijas con atención, la moneda está ahí, justo encima de Mario.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 56**
Para acceder a la segunda, deberás tirarte por un hueco que verás según avanzas el nivel.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 65**
Evita la caja teletransportadora, es decir, salta por encima de ella, si quieres coger la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 66**
Pisa de nuevo los dos paneles verdes para crear dos caminos y alcanzar la última moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Barco**

**Moneda-Estrella 67**
Procura que al saltar se active la plataforma sobre la que está la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 68**
Según avanzas fíjate que hay una moneda escondida debajo de esa plataforma.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 69**
Salta al hueco azul pegado al fondo. Se activará el panel azul y podrás coger la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 5-1**

**Moneda-Estrella 70**
Al inicio del nivel, una abertura en la montaña te mostrará la cañería. Pasa y hazte con ella.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 71**
Súbete encima del segundo bloque y espera a que salte. Encontrarás la segunda moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 72**
Aparece fuera de la plataforma donde estás. Así que usa el boomerang para alcanzarla.
*Moneda conseguida* ☐












**Moneda-Estrella 81**
Pasa agachado por el túnel que se extiende a la derecha de la fila de 5 tuberías que hay al final.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 5-5**

**Moneda-Estrella 82**
Tírate al vacío para atravesarla. Al cogerla, pulsa el botón de salto para volver a la plataforma.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 83**
Con la caja helicóptero repite la misma operación. Salta y activa la hélice para volver.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 84**
Según llegues al banderín del final, junto a la 2ª plataforma naranja, está la última moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Castillo**

**Moneda-Estrella 85**
Una vez arriba, salta sobre el segundo bloque de piedra. No tiene pérdida.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 86**
Encontrarás esta moneda encima de unas plataformas que flotan sobre lava.
*Moneda conseguida* ☐

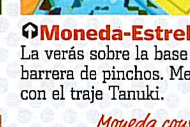
**Moneda-Estrella 87**
Al llegar al final salta sobre la moneda antes de que la plataforma se hunda en la lava.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 6-1**

**Moneda-Estrella 88**
Echa un vistazo detrás de las rocas que verás justo al empezar el nivel.
*Moneda conseguida* ☐










**Caja Misteriosa**

**Monedas-Estrella 97/98**
Tan fácil como saltar sobre las dos monedas que te ofrecen. Hala, coge todas las que salgan.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 6-4**

**Moneda-Estrella 99**
Tendrás que subirte al bloque para alcanzar la cornisa que te permite recoger la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 100**
Antes de cruzar la puerta que te lleva al primer banderín, súbete a la plataforma de encima.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 101**
La verás sobre la base de la barrera de pinchos. Mejor si vas con el traje Tanuki.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 6-5**

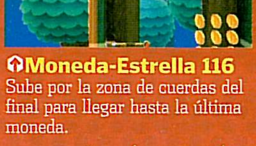
**Moneda-Estrella 102**
Aunque no la veas, la moneda está bajo esa plataforma cubierta de nieve. ¿Ves la sombra?
*Moneda conseguida* ☐

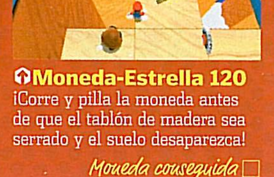
**Moneda-Estrella 103**
Según avanzas por una de las plataformas móviles verás dos paredes de madera. ¡Rebota!
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 104**
Bajo la última de las plataformas móviles naranjas verás la moneda que te falta.
*Moneda conseguida* ☐

**Barco**

**Moneda-Estrella 105**
Rompe las cajas de madera para descubrir la moneda que se esconde detrás.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 7-3**

**Moneda-Estrella 114**
Aprovecha la elasticidad de las cuerdas para propulsarte y alcanzar la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 115**
Golpea los bloques morados con flechas para alcanzar la plataforma multicolor.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 116**
Sube por la zona de cuerdas del final para llegar hasta la última moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 7-4**

**Moneda-Estrella 117**
Súbete al poste y salta desde ahí, con cuidado de que la plataforma esté debajo.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 118**
Salta sobre el topo, o bien salta y rebota sobre la pared para llegar hasta la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 119**
Espera a que el engranaje se sitúe por debajo de la moneda, como en la imagen.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 7-5**

**Moneda-Estrella 120**
¡Corre y pilla la moneda antes de que el tablón de madera sea serrado y el suelo desaparezca!
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 121**
Tendrás que correr de nuevo si no quieres caer al vacío. Esas cuchillas son infernales...
*Moneda conseguida* ☐




# CONSIGUE LAS 295 MONEDAS EST

Revista Oficial Nintendo

Nintendo®

•**Ordenadas** según aparecen en el juego •**Dón** recogerlas •**A fondo** la primera y segunda vue

## MUNDO 1-1



**Moneda-Estrella 1**
Te la encuentras casi de sopetón. Deslízate por la cuerda y ten mucho cuidado de no caerte.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 2**
Salta del árbol solitario a los bloques y de ahí a la tubería. Está en la sala subterránea.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 3**
En las cuerdas que hay cerca del final te tocará volver a hacer malabarismos. ¡Ya es tuya!
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 1-2



**Moneda-Estrella 4**
Súbete a la plataforma giratoria y espera a que pase junto a la Moneda-Estrella.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 5**
Un poco más adelante verás dos plataformas móviles. Salta sobre ellas para cogerla.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 6**
Casi al final, verás unas plantas que lanzan tinta. Elimínalas antes de hacerte con ella.
*Moneda conseguida* ☐

## Caja Misteriosa

**Moneda-Estrella 7**
La primera caja misteriosa es fáci. Dispara a los dos Goombas y aparecerá automáticamente.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 1-3



**Moneda-Estrella 8**
Observa a Toad con los prismáticos: depositará una Moneda que cogerás después.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 2-1



**Moneda-Estrella 17**
Toad te obsequiará con una Moneda-Estrella tras observarle con los prismáticos.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 18**
Métete por la tubería. Y activa el modo 3D, hay un bloque que no está donde parece.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 19**
Hay un pasadizo que comunica con el pasillo de la moneda. O puedes saltar con Mario Tanuki.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 2-2



**Moneda-Estrella 20**
Presiona el interruptor verde para activar las plataformas que te llevarán a la Moneda Estrella.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 21**
Salta al rincón que verás justo frente a la antorcha que hay hacia la mitad del nivel.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 22**
Al final de la fase, rompe las cajas con la cola de Tanuki y recoge la ansiada Moneda.
*Moneda conseguida* ☐

## Caja Misteriosa



**Moneda-Estrella 23**
Aplasta a los enemigos y como recompensa recibirás una Moneda-Estrella.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 2-3

**Moneda-Estrella 24**
Rompe la caja al inicio del nivel y una tuerca te llevará al nivel superior donde está la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 3-1



**Moneda-Estrella 33**
Sal despedido con el cañón para acceder a la moneda que hay sobre la plataforma móvil.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 34**
Encontrarás un bloque de ladrillo al pie de la torre: rómpelo con la cola de Tanuki.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 35**
Alcanza la puerta más elevada de la torre y entrarás en la sala que contiene la última moneda.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 3-2



**Moneda-Estrella 36**
Atraviesa la gruta que ves a la derecha y te conducirá hasta la preciada moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 37**
Cuando te encuentres al primer gusano rosado, deslízate por la grieta frente a él en el suelo.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 38**
Con el segundo gusano haz lo mismo, pero esta vez sube por el túnel que te lleva a la superficie.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 3-3



**Moneda-Estrella 39**
Busca una tuerca al principio de nivel. Dale vueltas con la cola de Tanuki y te llevará a esta tubería.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 40**
Hacia la mitad de la fase, rebota entre las paredes para hacerte con la moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 49**
Hacia la mitad del corredor con bloques, desvíate por uno de sus huecos y llegarás a la moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 50**
Antes de llegar al final de la fase, sólo tienes que deslizarte por el tajamar de proa.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 4-1



**Moneda-Estrella 51**
Hacia la izquierda, pegado al muro de piedra, un bloque de ladrillo esconde la moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 52**
Según avanzas verás un bloque multicolor que te llevará a una nueva zona con nubes.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 53**
A la izquierda del banderín de mitad de fase hay un cañón. Accede con el salto de longitud.
*Moneda conseguida* ☐

## Caja Misteriosa

**Moneda-Estrella 54**
Elimina a todos los Goombas con la Flor de Fuego y te harás con esta nueva medalla.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 4-2



**Moneda-Estrella 55**
Casi no se ve, pero si te fijas con atención, la moneda está ahí, justo encima de Mario.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 56**
Para acceder a la segunda, deberás tirarte por un hueco que verás según avanzas el nivel.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 65**
Evita la caja teletransportadora, es decir, salta por encima de ella, si quieres coger la moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 66**
Pisa de nuevo los dos paneles verdes para crear dos caminos y alcanzar la última moneda.
*Moneda conseguida* ☐

## Barco



**Moneda-Estrella 67**
Procura que al saltar se active la plataforma sobre la que está la moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 68**
Según avanzas fíjate que hay una moneda escondida debajo de esa plataforma.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 69**
Salta al hueco azul pegado al fondo. Se activará el panel azul y podrás coger la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 5-1



**Moneda-Estrella 70**
Al inicio del nivel, una abertura en la montaña te mostrará la cañería. Pasa y hazte con ella.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 71**
Súbete encima del segundo bloque y espera a que salte. Encontrarás la segunda moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 72**
Aparece fuera de la plataforma donde estás. Así que usa el boomerang para alcanzarla.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 81**
Pasa agachado por el túnel que se extiende a la derecha de la fila de 5 tuberías que hay al final.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 5-5



**Moneda-Estrella 82**
Tírate al vacío para atravesarla. Al cogerla, pulsa el botón de salto para volver a la plataforma.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 83**
Con la caja helicóptero repite la misma operación. Salta y activa la hélice para volver.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 84**
Según llegues al banderín del final, junto a la 2ª plataforma naranja, está la última moneda.
*Moneda conseguida* ☐

## Castillo

**Moneda-Estrella 85**
Una vez arriba, salta sobre el segundo bloque de piedra. No tiene pérdida.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 86**
Encontrarás esta moneda encima de unas plataformas que flotan sobre lava.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 87**
Al llegar al final salta sobre la moneda antes de que la plataforma se hunda en la lava.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 6-1



**Moneda-Estrella 88**
Echa un vistazo detrás de las rocas que verás justo al empezar el nivel.
*Moneda conseguida* ☐

## Caja Misteriosa

**Monedas-Estrella 97/98**
Tan fácil como saltar sobre las dos monedas que te ofrecen. Hala, coge todas las que salgan.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 6-4



**Moneda-Estrella 99**
Tendrás que subirte al bloque para alcanzar la cornisa que te permite recoger la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 100**
Antes de cruzar la puerta que te lleva al primer banderín, súbete a la plataforma de encima.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 101**
La verás sobre la base de la barrera de pinchos. Mejor si vas con el traje Tanuki.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 6-5



**Moneda-Estrella 102**
Aunque no la veas, la moneda está bajo esa plataforma cubierta de nieve. ¿Ves la sombra?
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 103**
Según avanzas por una de las plataformas móviles verás dos paredes de madera. ¡Rebota!
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 104**
Bajo la última de las plataformas móviles naranjas verás la moneda que te falta.
*Moneda conseguida* ☐

## Barco

**Moneda-Estrella 105**
Rompe las cajas de madera para descubrir la moneda que se esconde detrás.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 7-3



**Moneda-Estrella 114**
Aprovecha la elasticidad de las cuerdas para propulsarte y alcanzar la moneda.



**Moneda-Estrella 115**
Golpea los bloques morados con flechas para alcanzar la plataforma multicolor.



**Moneda-Estrella 116**
Sube por la zona de cuerdas del final para llegar hasta la última moneda.

## MUNDO 7-4





**Moneda-Estrella 117**
Súbete al poste y salta desde ahí, con cuidado de que la plataforma esté debajo.



**Moneda-Estrella 118**
Salta sobre el topo, o bien salta y rebota sobre la pared para llegar hasta la moneda.



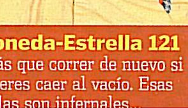
**Moneda-Estrella 119**
Espera a que el engranaje se sitúe por debajo de la moneda, como en la imagen.

## MUNDO 7-5

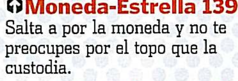




**Moneda-Estrella 120**
¡Corre y pilla la moneda antes de que el tablón de madera sea serrado y el suelo desaparezca!



**Moneda-Estrella 121**
Tendrás que correr de nuevo si no quieres caer al vacío. Esas cuchillas son infernales...

## MUNDO 8-5

**Moneda-Estrella 138**
...uando saltes a por la moneda ...ocura caer sobre la plataforma ...zul o de lo contrario...
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 139**
Salta a por la moneda y no te preocupes por el topo que la custodia.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 140**
Salta y rebota en la pared de la derecha antes de que se te acabe el tiempo.
*Moneda conseguida* ☐

### Castillo

**Moneda-Estrella 141**
Deslízate por el poste entre las dos columnas de fuego. Mucho cuidado, que eso quema.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 142**
Lo mejor es que te hagas con el traje Búmeran tras derrotar a los tres Koopa.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 143**
También necesitarás el Búmeran si quieres hacerte con la última moneda del castillo.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 8-6

**Moneda-Estrella 144**
Haz girar la tuerca gigante hacia el lado de la moneda, si quieres alcanzarla.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 145**
Sitúate sobre la plataforma y espera a que se hunda hasta que aparezca la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 151**
...alta entre las plataformas na...anjas para alcanzar la segunda ...strella.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 152**
Al final, encontrarás unos bloques de madera que te llevarán hasta la última estrella.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 1-2

**Moneda-Estrella 153**
Sobre el primer suelo que se hunde al pisarlo, está la medalla. Cógelo antes de que desaparezca.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 154**
Salta para coger la moneda antes de que te alcance "Mario Sombra".
*Moneda conseguida* ☐

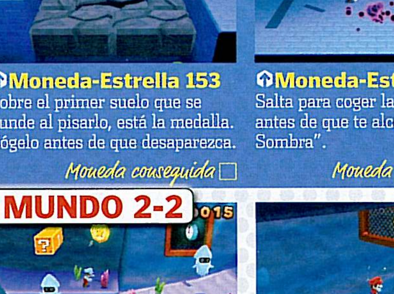
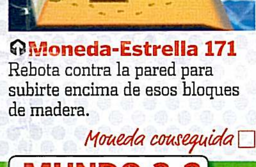
**Moneda-Estrella 155**
Ayúdate de la plataforma naranja para alcanzar la última moneda.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 1-3

**Moneda-Estrella 156**
Con el cañón dirígete a una plataforma situada a la izquierda desde donde te encuentras.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 157**
Desde la plataforma de las monedas rojas, propúlsate al islote rojo y azul a la izquierda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 158**
Desde la última plataforma, lánzate a otro islote rojo y azul situado arriba a la derecha.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 167**
...spera a que la plataforma te ...eve lo suficiente como para ...canzar la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 168**
Ayudado por la plataforma amarilla, salta a lo alto del edificio. Desde allí, salta al mástil.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 2-2

**Moneda-Estrella 169**
En la zona en la que encuentras el primer calamar, justo ahí puedes buscar la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 170**
Puedes ayudarte de la plataforma naranja para alcanzarla, aunque no es necesario.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 171**
Rebota contra la pared para subirte encima de esos bloques de madera.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 2-3

**Moneda-Estrella 172**
Aproxímate a la moneda poniendo mucha atención en que la barrera de pinchos no te pille.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 173**
Pasa por el chorro de agua para que te eleve y así puedas alcanzar la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 174**
Antes de meterte por la tubería retrocede con la plataforma hacia el otro extremo del carril.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 183**
...n mitad del último suelo azul, ...camino se desvía. Síguelo y ...ncontrarás la última moneda.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 3-1

**Moneda-Estrella 184**
Salta a la plataforma azul que está a la derecha y al final de su recorrido verás la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 185**
En mitad de la plataforma azul (tras impulsarte con las plataformas naranjas) está la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 186**
Baja por las plataformas escalonadas (hay cuatro alturas diferentes) y recógela.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 3-2

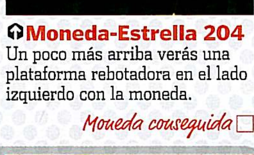
**Moneda-Estrella 187**
Rojo, azul, verde, amarillo, y desde ese cubos giratorio, salta a la plataforma azul.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 188**
En la plataforma del banderín de etapa súbete a los tres bloques de ladrillos.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 189**
Busca el bloque rojo donde las plataformas giratorias del final del nivel.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 3-3

**Moneda-Estrella 190**
Sobre la planta de fuego o dos veces sobre la cuerda, y la moneda será tuya.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 199**
...alta a la base donde están ...nganchadas la bolas de pinchos ...in caerte.
*Moneda conseguida* ☐

### Barco

**Moneda-Estrella 200**
Al comienzo nivel, sobre las plataformas al fondo. Ojo con las balas que salen de debajo.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 201**
En el siguiente barco verás otra moneda fácilmente. ¡Cuidado con ese topo!
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 202**
Tírate por el hueco del siguiente barco y en la parte de abajo estará la última moneda.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 4-1

**Moneda-Estrella 203**
Salta al muro de la derecha al final de los muros azules. Y vuelve a la plataforma amarilla.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 204**
Un poco más arriba verás una plataforma rebotadora en el lado izquierdo con la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 205**
En el edificio del final súbete al tejado (mejor con Tanuki) y verás la sombra de la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 4-2

**Moneda-Estrella 206**
Utiliza la caja teletransportadora. Donde apareces avanza un poco más y encontrarás la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 4-5

**Moneda-Estrella 215**
...n la plataforma con varios blo...ues salta sobre ellos para llegar ...una plataforma superior.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 216**
Salta y rebota entre esas paredes para llegar a la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 217**
En la zona con un gran Boo, encontrarás la última moneda entre dos bloques de piedra.
*Moneda conseguida* ☐

### Barco

**Moneda-Estrella 218**
Golpea el bloque rojo con ! para que aparezcan tres plataformas amarillas.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 219**
Vuelve a golpear otro bloque rojo y saldrán bloques amarillos formando una escalera.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 220**
Donde el banderín de etapa, ve a la izquierda y encontrarás otro bloque rojo. ¡Ya sabes qué hacer!
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 5-1

**Moneda-Estrella 221**
La encontrarás fácil, pero ten en cuenta que cuando saltes las plataformas de abajo se moverán.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 222**
Al llegar a la plataforma fija del fondo, sube hasta el punto más alto.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 5-4

**Moneda-Estrella 231**
...ras pasar el aro rojo, en la últi...a zona de plataformas móviles, ...ncontrarás la primera moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 232**
Sube por las plataformas móviles tras el banderín de etapa y a la derecha tienes tu moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 233**
Del mismo modo sigue subiendo sin detenerte hasta el final, donde te espera la última moneda.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 5-5

**Moneda-Estrella 234**
En la parte superior de la sala del banderín de etapa hay un Goomba. Elimínalo y será tuya.
*Moneda conseguida* ☐

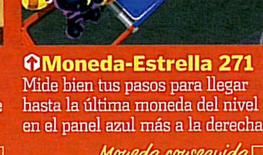
**Moneda-Estrella 235**
En la sala de los fantasmas también hay un Goomba en el nivel más bajo. Elimínalo.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 236**
En otra sala encontrarás varios Boo y un solitario Goomba. ¡A por él! Que hay premio.
*Moneda conseguida* ☐

### Castillo

**Moneda-Estrella 237**
Súbete a una de esas plataformas flotantes. Sobre la primera está la moneda que buscas.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 238**
Salta a por la moneda antes de hundirte y procura caer en la plataforma de piedra al lado.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 247**
...ras pulsar el interruptor verde, ...o dejes de saltar según se vayan ...ormando las plataformas.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 248**
Con el traje de Tanuki rompe los ladrillos del final del nivel para acceder a esta zona.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 6-4

**Moneda-Estrella 249**
Que no se te pase por alto esta moneda. Para subirte utiliza los bloques ?.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 250**
Tan fácil como seguir avanzando y darte de bruces con ella. Ten cuidado y no te caigas.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 251**
En la zona de lo bloques giratorios dirígete al de color azul y enseguida será tuya.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 6-5

**Moneda-Estrella 252**
Súbete a la plataforma verde y al lado izquierdo del camino verás un bloque ruleta y la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 253**
En la plataforma giratoria con los tres Boo gigantes tienes otra moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 254**
Antes de cruzar la puerta al banderín final, golpea al aire: los bloques te llevarán a la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 263**
...alta sobre la barra de pinchos ...ue se balancea para alcanzar ...sta moneda.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 7-3

**Moneda-Estrella 264**
Golpea el bloque rojo ! y aparecerán seis bloques y sobre ellos la primera moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 265**
Una vez en la noria, métete por el agujero del medio y llegarás a una zona con la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 266**
Espera a que el engranaje pase al lado de la moneda para hacerte con ella.
*Moneda conseguida* ☐

### Caja Misteriosa

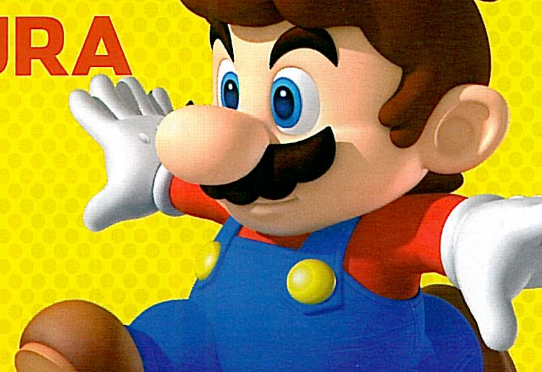
**Monedas-Estrella 267/268**
Estamos de suerte. Acabamos de encontrarnos con ¡dos monedas de regalo! Muchas gracias.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 7-4

**Moneda-Estrella 269**
Esta moneda sólo se verá cuando actives el panel azul. Si no, estará escondida en los rojos.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 270**
La 2ª moneda la encontrarás encima del bloque ? con alas que se mueve de un lado a otro.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 271**
Mide bien tus pasos para llegar hasta la última moneda del nivel en el panel azul más a la derecha.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 280**
Fíjate en la sombra del suelo. Antes de meterte en la cañería rebota contra la pared.
*Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 8-2

**Moneda-Estrella 281**
Cuando llegues a la tercera plataforma irregular, camina hasta el punto más alto.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 282**
Con Mario Tanuki rompre el bloque de ladrillo y haz girar la tuerca para elevarte.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 283**
Ve al final de la última plataforma alargada y espera la plataforma con bloque teletransportador.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 292**
Sobre la plataforma cilíndrica del fondo a la izquierda tienes la

### Castillo

**Moneda-Estrella 293**
A mitad del recorrido encontrarás un bloque ? alargado. Salta

**Moneda-Estrella 294**
En la zona de los tres enemigos que te lanzan martillos, encon-

**Moneda-Estrella 295**
Acércate a la esquina anterior al puente de madera y simplemente

# EL FINAL DE LA AVENTURA

¡Ahora sí tienes todas las monedas! Pero sólo si has conseguido que en tu archivo aparezcan cinco estrellas, podrás acceder a un nuevo nivel de juego y combatir contra Bum Bum y Pum Pum, los jefes finales.

Revista Oficial Nintendo

**Moneda-Estrella 138**
Cuando saltes a por la moneda procura caer sobre la plataforma azul o de lo contrario...
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 139**
Salta a por la moneda y no te preocupes por el topo que la custodia.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 140**
Salta y rebota en la pared de la derecha antes de que se te acabe el tiempo.
*Moneda conseguida* ☐

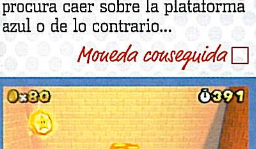
**Moneda-Estrella 141**
Deslízate por el poste entre las dos columnas de fuego. Mucho cuidado, que eso quema.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 142**
Lo mejor es que te hagas con el traje Búmeran tras derrotar a los tres Koopa.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 143**
También necesitarás el Búmeran si quieres hacerte con la última moneda del castillo.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 144**
Haz girar la tuerca gigante hacia el lado de la moneda, si quieres alcanzarla.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 145**
Sitúate sobre la plataforma y espera a que se hunda hasta que aparezca la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 151**
Salta entre las plataformas naranjas para alcanzar la segunda estrella.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 152**
Al final, encontrarás unos bloques de madera que te llevarán hasta la última estrella.
*Moneda conseguida* ☐

MUNDO 1-2

**Moneda-Estrella 153**
Sobre el primer suelo que se hunde al pisarlo, está la medalla. Cógelo antes de que desaparezca.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 154**
Salta para coger la moneda antes de que te alcance "Mario Sombra".
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 155**
Ayúdate de la plataforma naranja para alcanzar la última moneda.
*Moneda conseguida* ☐

MUNDO 1-3

**Moneda-Estrella 156**
Con el cañón dirígete a una plataforma situada a la izquierda desde donde te encuentras.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 157**
Desde la plataforma de las monedas rojas, propúlsate al islote rojo y azul a la izquierda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 158**
Desde la última plataforma, lánzate a otro islote rojo y azul situado arriba a la derecha.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 167**
Espera a que la plataforma te eleve lo suficiente como para alcanzar la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 168**
Ayudado por la plataforma amarilla, salta a lo alto del edificio. Desde allí, salta al mástil.
*Moneda conseguida* ☐

MUNDO 2-2

**Moneda-Estrella 169**
En la zona en la que encuentras el primer calamar, justo ahí puedes buscar la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 170**
Puedes ayudarte de la plataforma naranja para alcanzarla, aunque no es necesario.
*Moneda conseguida* ☐

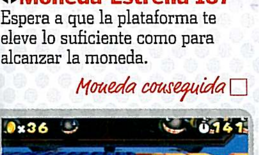
**Moneda-Estrella 171**
Rebota contra la pared para subirte encima de esos bloques de madera.
*Moneda conseguida* ☐

MUNDO 2-3

**Moneda-Estrella 172**
Aproxímate a la moneda poniendo mucha atención en que la barrera de pinchos no te pille.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 173**
Pasa por el chorro de agua para que te eleve y así puedas alcanzar la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 174**
Antes de meterte por la tubería retrocede con la plataforma hacia el otro extremo del carril.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 183**
En mitad del último suelo azul, el camino se desvía. Síguelo y encontrarás la última moneda.
*Moneda conseguida* ☐

MUNDO 3-1

**Moneda-Estrella 184**
Salta a la plataforma azul que está a la derecha y al final de su recorrido verás la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 185**
En mitad de la plataforma azul (tras impulsarte con las plataformas naranjas) está la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 186**
Baja por las plataformas escalonadas (hay cuatro alturas diferentes) y recógela.
*Moneda conseguida* ☐

MUNDO 3-2

**Moneda-Estrella 187**
Rojo, azul, verde, amarillo, y desde ese cubos giratorio, salta a la plataforma azul.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 188**
En la plataforma del banderín de etapa súbete a los tres bloques de ladrillos.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 189**
Busca el bloque rojo donde las plataformas giratorias del final del nivel.
*Moneda conseguida* ☐

MUNDO 3-3

**Moneda-Estrella 190**
Sobre la planta de fuego o dos veces sobre la cuerda, y la moneda será tuya.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 199**
Salta a la base donde están enganchadas las bolas de pinchos sin caerte.
*Moneda conseguida* ☐

Barco

**Moneda-Estrella 200**
Al comienzo nivel, sobre las plataformas al fondo. Ojo con las balas que salen de debajo.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 201**
En el siguiente barco verás otra moneda fácilmente. ¡Cuidado con ese topo!
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 202**
Tírate por el hueco del siguiente barco y en la parte de abajo estará la última moneda.
*Moneda conseguida* ☐

MUNDO 4-1

**Moneda-Estrella 203**
Salta al muro de la derecha al final de los muros azules. Y vuelve a la plataforma amarilla.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 204**
Un poco más arriba verás una plataforma rebotadora en el lado izquierdo con la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 205**
En el edificio del final súbete al tejado (mejor con Tanuki) y verás la sombra de la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

MUNDO 4-2

**Moneda-Estrella 206**
Utiliza la caja teletransportadora. Donde apareces avanza un poco más y encontrarás la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

MUNDO 4-5

**Moneda-Estrella 215**
En la plataforma con varios bloques salta sobre ellos para llegar a una plataforma superior.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 216**
Salta y rebota entre esas paredes para llegar a la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 217**
En la zona con un gran Boo, encontrarás la última moneda entre dos bloques de piedra.
*Moneda conseguida* ☐

Barco

**Moneda-Estrella 218**
Golpea el bloque rojo con ! para que aparezcan tres plataformas amarillas.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 219**
Vuelve a golpear otro bloque rojo y saldrán bloques amarillos formando una escalera.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 220**
Donde el banderín de etapa, ve a la izquierda y encontrarás otro bloque rojo. ¡Ya sabes qué hacer!
*Moneda conseguida* ☐

MUNDO 5-1

**Moneda-Estrella 221**
La encontrarás fácil, pero ten en cuenta que cuando saltes las plataformas de abajo se moverán.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 222**
Al llegar a la plataforma fija del fondo, sube hasta el punto más alto.
*Moneda conseguida* ☐

MUNDO 5-4

**Moneda-Estrella 231**
Tras pasar el aro rojo, en la última zona de plataformas móviles, encontrarás la primera moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 232**
Sube por las plataformas móviles tras el banderín de etapa y a la derecha tienes tu moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 233**
Del mismo modo sigue subiendo sin detenerte hasta el final, donde te espera la última moneda.
*Moneda conseguida* ☐

MUNDO 5-5

**Moneda-Estrella 234**
En la parte superior de la sala del banderín de etapa hay un Goomba. Elimínalo y será tuya.
*Moneda conseguida* ☐

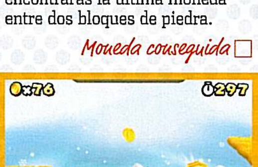
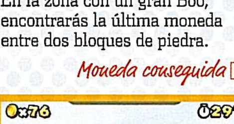
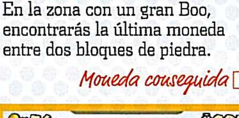
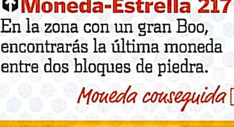
**Moneda-Estrella 235**
En la sala de los fantasmas también hay un Goomba en el nivel más bajo. Elimínalo.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 236**
En otra sala encontrarás varios Boo y un solitario Goomba. ¡A por él! Que hay premio.
*Moneda conseguida* ☐

Castillo

**Moneda-Estrella 237**
Súbete a una de esas plataformas flotantes. Sobre la primera está la moneda que buscas.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 238**
Salta a por la moneda antes de hundirte y procura caer en la plataforma de piedra al lado.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 247**
Tras pulsar el interruptor verde, no dejes de saltar según se vayan formando las plataformas.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 248**
Con el traje de Tanuki rompe los ladrillos del final del nivel para acceder a esta zona.
*Moneda conseguida* ☐

MUNDO 6-4

**Moneda-Estrella 249**
Que no se te pase por alto esta moneda. Para subirte utiliza los bloques ?.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 250**
Tan fácil como seguir avanzando y darte de bruces con ella. Ten cuidado y no te caigas.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 251**
En la zona de lo bloques giratorios dirígete al de color azul y enseguida será tuya.
*Moneda conseguida* ☐

MUNDO 6-5

**Moneda-Estrella 252**
Súbete a la plataforma verde y al lado izquierdo del camino verás un bloque ruleta y la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 253**
En la plataforma giratoria con los tres Boo gigantes tienes otra moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 254**
Antes de cruzar la puerta al banderín final, golpea al aire: los bloques te llevarán a la moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 263**
Salta sobre la barra de pinchos que se balancea para alcanzar esta moneda.
*Moneda conseguida* ☐

MUNDO 7-3

**Moneda-Estrella 264**
Golpea el bloque rojo ! y aparecerán seis bloques y sobre ellos la primera moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 265**
Una vez en la noria, métete por el agujero del medio y llegarás a una zona con la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 266**
Espera a que el engranaje pase al lado de la moneda para hacerte con ella.
*Moneda conseguida* ☐

Caja Misteriosa

**Monedas-Estrella 267/268**
Estamos de suerte. Acabamos de encontrarnos con idos monedas de regalo! Muchas gracias.
*Moneda conseguida* ☐

MUNDO 7-4

**Moneda-Estrella 269**
Esta moneda sólo se verá cuando actives el panel azul. Si no, estará escondida en los rojos.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 270**
La 2ª moneda la encontrarás encima del bloque ? con alas que se mueve de un lado a otro.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 271**
Mide bien tus pasos para llegar hasta la última moneda del nivel en el panel azul más a la derecha.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 280**
Fíjate en la sombra del suelo. Antes de meterte en la cañería rebota contra la pared.
*Moneda conseguida* ☐

MUNDO 8-2

**Moneda-Estrella 281**
Cuando llegues a la tercera plataforma irregular, camina hasta el punto más alto.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 282**
Con Mario Tanuki rompre el bloque de ladrillo y haz girar la tuerca para elevarte.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 283**
Ve al final de la última plataforma alargada y espera la plataforma con bloque teletransportador.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 292**
Sobre la plataforma cilíndrica del fondo a la izquierda tienes la última moneda del nivel.
*Moneda conseguida* ☐

Castillo

**Moneda-Estrella 293**
A mitad del recorrido encontrarás un bloque ? alargado. Salta sobre él y tendrás premio.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 294**
En la zona de los tres enemigos que te lanzan martillos, encontrarás la segunda moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 295**
Acércate a la esquina anterior al puente de madera y simplemente salta a por la última moneda.
*Moneda conseguida* ☐

# EL FINAL DE LA AVENTURA

¡Ahora sí tienes todas las monedas! Pero sólo si has conseguido que en tu archivo aparezcan cinco estrellas, podrás acceder a un nuevo nivel de juego y combatir contra Bum Bum y Pum Pum, los jefes finales.

Revista Oficial Nintendo



**Moneda-Estrella 130** Espera a que la plataforma llegue al lado derecho y la verás junto a las plataformas móviles. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 131** Corre a por la moneda y no te dejes caer al vacío. Agárrate al poste antes de que se vaya. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 132** Haz girar la tuerca con la cola de Tanuki y llegarás hasta la moneda. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 133** Espera a que la plataforma dé la vuelta y la moneda quede al descubierto. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 134** Dirígete hacia la derecha sobre la gran plataforma giratoria del final. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 135** ¡La moneda se mueve! Atrápala cuando se quede quieta entre las dos paredes de piedra. *Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 136** Salta a la plataforma giratoria y cógela. En el bloque ? hay una superestrella de invencibilidad. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 137** ¡Cuidado con los Boo! Trata de esquivarlos a todos para hacert con esta moneda. *Moneda conseguida*

**Moneda-Estrella 146** Haz girar la plataforma en la que se encuentra la moneda. ¡No te quemes! *Moneda conseguida* ☐

## Castillo (2ªParte)

**Moneda-Estrella 147** Deberás ser lo bastante hábil como para no chamuscarte con las bolas de fuego. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 148** Salta sobre la tortuga zombi para ganar altitud y la moneda será tuya. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 149** Esquiva la lluvia de bolas de fuego, y al final la moneda te estará esperando. *Moneda conseguida* ☐

# COMIENZA LA SEGUNDA VUELTA

¡Enhorabuena! Ya has visto el final del juego, pero queda Mario para rato. Nuevas monedas te esperan.



## MUNDO 1-1

**Moneda-Estrella 150** A la izquierda, en lo alto de una plataforma la encontrarás. Agáchate con L o R y salta. *Moneda conseguida*

## MUNDO 1-4

**Moneda-Estrella 159** Esta vez tendrás que subirte a las rocas que te encuentras justo al empezar el nivel. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 160** Rebota con la ayuda de la cuerda hasta alcanzar de un salto la brillante moneda. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 161** Tienes que subir a la cuerda de arriba saltando dos veces desde la cuerda de abajo. *Moneda conseguida* ☐

## Caja Misteriosa

**Moneda 162** Vence al Goomba y serás recompensado con una moneda y una Hoja Tanuki. *Moneda conseguida* ☐

## Castillo

**Moneda-Estrella 163** Súbete al bloque con ?. Tiene una superhoja u otro objeto. Súbete encima y coge la moneda. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 164** Salta sobre el enemigo o bajo la moneda y saldrá un bloque invisible. Aprovéchalo. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 165** Rebota entre las paredes para pillar la moneda que está detrás del bloque de piedra. *Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 2-1

**Moneda-Estrella 166** Desde el inicio, simplemente avanza hacia la derecha para darte de bruces con ella. *Moneda conseguida*

## MUNDO 2-4

**Moneda-Estrella 175** En lo alto de la pared azul, camina hacia la izquierda y darás con la primera moneda. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 176** Salta encima de los Goombas para alcanzar la moneda llevando puesta la caja helicóptero. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 177** Llegarás fácilmente si llevas encima una caja helicóptero. ¡Hazte con una! *Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 2-5

**Moneda-Estrella 178** Pisa los tres interruptores verdes y sube al punto más alto. Desde ahí conseguirás la moneda. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 179** La 2ª caja de teletransporte te deja sobre la plataforma del banderín, para caer sobre ella. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 180** En la parte final, salta pulsando abajo a la izquierda para caer en una plataforma con la moneda. *Moneda conseguida* ☐

## Barco

**Moneda-Estrella 181** En el pasillo con dos cañones, fíjate que al fondo se encuentra la moneda, esperándote. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 182** Avanza saltando sobre las plataformas naranjas del lado izquierdo y al final la verás. *Moneda conseguida*

**Moneda-Estrella 191** En la plataforma de madera con un cubo teletransportador verás otra moneda. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 192** En el último tramo del nivel encontrarás la moneda sobre una cuerda colocada en diagonal. *Moneda conseguida* ☐

## Caja Misteriosa

**Moneda-Estrella 193** Coge todos los objetos que encuentres y elimina a todos los enemigos. *Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 3-4



**Moneda-Estrella 194** Salta por encima de las barras cuando te vayan a dar y entre la 3ª y la 4ª verás la moneda. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 195** Al final del puente encontrarás la 2ª medalla de estrella. Salta y rebota sobre la pared izquierda. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 196** Cuando llegues al segundo grupo de plataformas naranjas, encontrarás la tercera moneda. *Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 3-5

**Moneda-Estrella 197** En la sala con un Rocopión, súbete a él y alegremente te llevará hasta la moneda. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 198** La 2ª moneda la podrás ver sobre los bloques frente al banderín de etapa. *Moneda conseguida*



**Moneda-Estrella 207** Sigue y al fondo del camino está la moneda. El problema es que tendrás que perseguirla. *Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 208** Hacia la mitad del recorrido final tienes la última moneda. Ojo con caerte por los lados. *Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 4-3



**Moneda-Estrella 209** Si vas hasta la catarata según cruzas el puente, podrás meterte en ella y... ¿adivina qué? *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 210** Al final del puente, avanza por las plataformas del fondo: busca en el hueco entre la 1ª y la 2ª. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 211** Aproxímate al borde de la plataforma donde se encuentra el banderín del final. *Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 4-4

**Moneda-Estrella 212** A la izquierda del cuarto enemigo (si contamos sobre el que caes al principio), la 1ª moneda. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 213** Avanza por el camino que sigue a la derecha de la reja azul y mira encima de unos bloques. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 214** Cuando estés abajo, súbete a la plataforma verde hasta llegar al final. *Moneda conseguida*



**Moneda-Estrella 223** Ponte sobre uno de los paneles azules de los laterales; así, al saltar saldrá el suelo rojo debajo. *Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 5-2

**Moneda-Estrella 224** Golpea el gran cubo rojo y aparecerá tres bloques amarillos que servirán de escalera. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 225** Avanza desde el banderín de etapa y la verás sobre la plataforma naranja. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 226** Espera a que los pinchos desaparezcan y corre. Mario Sombra no te lo pondrá nada fácil. *Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 5-3

**Moneda-Estrella 227** Procura que el chorro de agua te impulse hacia la izquierda y luego súbete al bloque ?. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 228** Tras pasar los lanzallamas salta sobre los dos Goombas para llegar hasta la 2ª moneda. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 229** Al esquivar la fila de lanzallamas, ve a una pila de bloques sobre la que está la moneda. *Moneda conseguida* ☐

## Caja Misteriosa

**Moneda-Estrella 230** Elimina a los dos Goombas pa obtener otra moneda para la colección. *Moneda conseguida*



**Moneda-Estrella 239** Hazte con la moneda mientras esquivas los proyectiles de Bowser. *Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 6-1

**Moneda-Estrella 240** Coge una de las cajas helicóptero para subir volando desde la plataforma amarilla. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 241** Dentro de la torre, ve subiendo con la ayuda de la caja helicóptero hasta alcanzar la moneda. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 242** La tienes justo encima del banderín de meta. Vuela con la caja helicóptero y será tuya. *Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 6-2

**Moneda-Estrella 243** ¡Corre a por ella antes de que las plataformas naranjas se caigan! Y ojo con los tres enemigos. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 244** Según vas, coge la ruta izquierda. Salta y rebota hasta llegar a la plataforma con moneda. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 245** Avanza hasta el final de la última plataforma y la verás suspendida en el aire. *Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 6-3

**Moneda-Estrella 246** Ábrete camino a lo largo de los panales verdes hasta alcanzar primera moneda. *Moneda conseguida*

## Barco



**Moneda-Estrella 255** Salta y cae con fuerza sobre los ladrillos y métete por la tubería verde que está a la izquierda. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 256** Al saltar, activa la plataforma roja para que aparezca la segunda moneda. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 257** En la última zona de paneles de giro encontrarás la tercera moneda. *Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 7-1

**Moneda-Estrella 258** Detrás del gran árbol tienes la moneda. ¡Pero primero elimina al enemigo! *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 259** Salta a la caja teletransportadora y en la zona con cuerdas, arriba a la derecha, está la moneda. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 260** La última moneda la verás sobre una plataforma rebotadora frente a un bloque de teletransporte. *Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 7-2

**Moneda-Estrella 261** En una zona de varios bloques ? verás la primera medalla. Solo tienes que saltar sobre ellos. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 262** Tras pasar la zona de barras con pinchos, en el suelo verás sombra de la siguiente moneda *Moneda conseguida*

## MUNDO 7-5

**Moneda-Estrella 272** Cuando pases junto al bloque ? alado, súbete a él para alcanzar la moneda. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 273** Cuando veas dos plataformas giratorias iguales, salta a la que está al fondo. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 274** Antes de coger el transportador ve a la derecha, sube unos escalones y arriba verás la moneda. *Moneda conseguida* ☐

## Castillo



**Moneda-Estrella 275** Súbete al bloque ? alargado y salta a lo más alto de las primeras columnas. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 276** Entra pegado a uno de los lados del hueco de la pared y sal por el otro. Evitarás a la sombra... *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 277** En la recta final rebota sobre los pilares que bloquean tu avance antes de que los destruyan. *Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 8-1

**Moneda-Estrella 278** Salta sobre la barra con pinchos que se balancea colgada de la cadena para alcanzar la moneda. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 279** Cuando llegues a una zona con bloques que se derrumban al pisarlos, coge rápido la moned *Moneda conseguida*

## MUNDO 8-3

**Moneda-Estrella 284** En la tercera fila de plataformas azules, salta a por la moneda antes de que se hundan. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 285** Rebota sobre el bloque de piedra picudo para alcanzarla. Cuidado con la sombra de Mario. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 286** Haz que Mario Sombra destruya la gran columna de la izquierda, y aprovéchate de su trabajo. *Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 8-4

**Moneda-Estrella 287** Pisa la tuerca hacia el lado de la plataforma para que gire en dirección a la moneda. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 288** A mitad del recorrido de lava encontrarás la moneda al lado de una plataforma cuadrada. *Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 289** Planea con Mario Tanuki o lanza el Búmeran para alcanzar la última moneda. *Moneda conseguida* ☐

## MUNDO 8-5



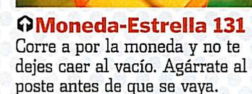
**Moneda-Estrella 290** Detrás del muro de ladrillos está la moneda. Deja que Mario sombra se encargue de ellos. *Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 291** Camina sobre la pasarela de ladrillo con cuidado, si quieres conseguir otra moneda. *Moneda conseguida*



**Moneda-Estrella 130**
Espera a que la plataforma llegue al lado derecho y la verás junto a las plataformas móviles.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 131**
Corre a por la moneda y no te dejes caer al vacío. Agárrate al poste antes de que se vaya.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 8-3**



**Moneda-Estrella 132**
Haz girar la tuerca con la cola de Tanuki y llegarás hasta la moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 133**
Espera a que la plataforma dé la vuelta y la moneda quede al descubierto.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 134**
Dirígete hacia la derecha sobre la gran plataforma giratoria del final.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 8-4**

**Moneda-Estrella 135**
¡La moneda se mueve! Atrápala cuando se quede quieta entre las dos paredes de piedra.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 136**
Salta a la plataforma giratoria y cógela. En el bloque ? hay una superestrella de invencibilidad.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 137**
¡Cuidado con los Boo! Trata de esquivarlos a todos para hacerte con esta moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 146**
Haz girar la plataforma en la que se encuentra la moneda. ¡No te quemes!
*Moneda conseguida* ☐

**Castillo** (2ª Parte)



**Moneda-Estrella 147**
Deberás ser lo bastante hábil como para no chamuscarte con las bolas de fuego.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 148**
Salta sobre la tortuga zombi para ganar altitud y la moneda será tuya.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 149**
Esquiva la lluvia de bolas de fuego, y al final la moneda te estará esperando.
*Moneda conseguida* ☐



## COMIENZA LA SEGUNDA VUELTA

¡Enhorabuena! Ya has visto el final del juego, pero queda Mario para rato. Nuevas monedas te esperan.

**MUNDO 1-1**



**Moneda-Estrella 150**
A la izquierda, en lo alto de una plataforma la encontrarás. Agáchate con L o R y salta.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 1-4**



**Moneda-Estrella 159**
Esta vez tendrás que subirte a las rocas que te encuentras justo al empezar el nivel.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 160**
Rebota con la ayuda de la cuerda hasta alcanzar de un salto la brillante moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 161**
Tienes que subir a la cuerda de arriba saltando dos veces desde la cuerda de abajo.
*Moneda conseguida* ☐

**Caja Misteriosa**



**Moneda 162**
Vence al Goomba y serás recompensado con una moneda y una Hoja Tanuki.
*Moneda conseguida* ☐

**Castillo**



**Moneda-Estrella 163**
Súbete al bloque con ?. Tiene una superhoja u otro objeto. Súbete encima y coge la moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 164**
Salta sobre el enemigo o bajo la moneda y saldrá un bloque invisible. Aprovéchalo.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 165**
Rebota entre las paredes para pillar la moneda que está detrás del bloque de piedra.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 2-1**




**Moneda-Estrella 166**
Desde el inicio, simplemente avanza hacia la derecha para darte de bruces con ella.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 2-4**



**Moneda-Estrella 175**
En lo alto de la pared azul, camina hacia la izquierda y darás con la primera moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 176**
Salta encima de los Goombas para alcanzar la moneda llevando puesta la caja helicóptero.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 177**
Llegarás fácilmente si llevas encima una caja helicóptero. ¡Hazte con una!
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 2-5**



**Moneda-Estrella 178**
Pisa los tres interruptores verdes y sube al punto más alto. Desde ahí conseguirás la moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 179**
La 2ª caja de teletransporte te deja sobre la plataforma del banderín, para caer sobre ella.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 180**
En la parte final, salta pulsando abajo a la izquierda para caer en una plataforma con la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

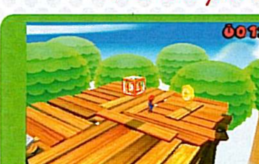
**Barco**



**Moneda-Estrella 181**
En el pasillo con dos cañones, fíjate que al fondo se encuentra la moneda, esperándote.
*Moneda conseguida* ☐




**Moneda-Estrella 182**
Avanza saltando sobre las plataformas naranjas del lado izquierdo y al final la verás.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 191**
En la plataforma de madera con un cubo teletransportador verás otra moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 192**
En el último tramo del nivel encontrarás la moneda sobre una cuerda colocada en diagonal.
*Moneda conseguida* ☐

**Caja Misteriosa**

**Moneda-Estrella 193**
Coge todos los objetos que encuentres y elimina a todos los enemigos.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 3-4**

**Moneda-Estrella 194**
Salta por encima de las barras cuando te vayan a dar y entre la 3ª y la 4ª verás la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

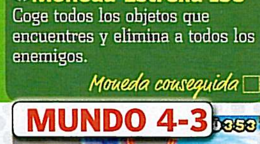
**Moneda-Estrella 195**
Al final del puente encontrarás la 2ª medalla de estrella. Salta y rebota sobre la pared izquierda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 196**
Cuando llegues al segundo grupo de plataformas naranjas, encontrarás la tercera moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 3-5**

**Moneda-Estrella 197**
En la sala con un Rocopión, súbete a él y alegremente te llevará hasta la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 198**
La 2ª moneda la podrás ver sobre los bloques frente al banderín de etapa.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 207**
Sigue y al fondo del camino está la moneda. El problema es que tendrás que perseguirla.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 208**
Hacia la mitad del recorrido final tienes la última moneda. Ojo con caerte por los lados.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 4-3**



**Moneda-Estrella 209**
Si vas hasta la catarata según cruzas el puente, podrás meterte en ella y... ¿adivina qué?
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 210**
Al final del puente, avanza por las plataformas del fondo: busca en el hueco entre la 1ª y la 2ª.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 211**
Aproxímate al borde de la plataforma donde se encuentra el banderín del final.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 4-4**



**Moneda-Estrella 212**
A la izquierda del cuarto enemigo (si contamos sobre el que caes al principio), la 1ª moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 213**
Avanza por el camino que sigue a la derecha de la reja azul y mira encima de unos bloques.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 214**
Cuando estés abajo, súbete a la plataforma verde hasta llegar al final.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 223**
Ponte sobre uno de los paneles azules de los laterales; así, al saltar saldrá el suelo rojo debajo.
*Moneda conseguida* ☐

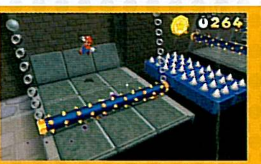
**MUNDO 5-2**



**Moneda-Estrella 224**
Golpea el gran cubo rojo y aparecerá tres bloques amarillos que servirán de escalera.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 225**
Avanza desde el banderín de etapa y la verás sobre la plataforma naranja.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 226**
Espera a que los pinchos desaparezcan y corre. Mario Sombra no te lo pondrá nada fácil.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 5-3**



**Moneda-Estrella 227**
Procura que el chorro de agua te impulse hacia la izquierda y luego súbete al bloque ?.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 228**
Tras pasar los lanzallamas salta sobre los dos Goombas para llegar hasta la 2ª moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 229**
Al esquivar la fila de lanzallamas, ve a una pila de bloques sobre la que está la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Caja Misteriosa**



**Moneda-Estrella 230**
Elimina a los dos Goombas para obtener otra moneda para la colección.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 239**
Hazte con la moneda mientras esquivas los proyectiles de Bowser.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 6-1**

**Moneda-Estrella 240**
Coge una de las cajas helicóptero para subir volando desde la plataforma amarilla.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 241**
Dentro de la torre, ve subiendo con la ayuda de la caja helicóptero hasta alcanzar la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 242**
La tienes justo encima del banderín de meta. Vuela con la caja helicóptero y será tuya.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 6-2**

**Moneda-Estrella 243**
¡Corre a por ella antes de que las plataformas naranjas se caigan! Y ojo con los tres enemigos.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 244**
Según vas, coge la ruta izquierda. Salta y rebota hasta llegar a la plataforma con moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 245**
Avanza hasta el final de la última plataforma y la verás suspendida en el aire.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 6-3**

**Moneda-Estrella 246**
Ábrete camino a lo largo de los panales verdes hasta alcanzar la primera moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Barco**



**Moneda-Estrella 255**
Salta y cae con fuerza sobre los ladrillos y métete por la tubería verde que está a la izquierda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 256**
Al saltar, activa la plataforma roja para que aparezca la segunda moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 257**
En la última zona de paneles de giro encontrarás la tercera moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 7-1**



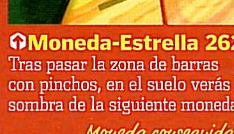
**Moneda-Estrella 258**
Detrás del gran árbol tienes la moneda. ¡Pero primero elimina al enemigo!
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 259**
Salta a la caja teletransportadora y en la zona con cuerdas, arriba a la derecha, está la moneda.
*Moneda conseguida* ☐



**Moneda-Estrella 260**
La última moneda la verás sobre una plataforma rebotadora frente a un bloque de teletransporte.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 7-2**



**Moneda-Estrella 261**
En una zona de varios bloques ? verás la primera medalla. Solo tienes que saltar sobre ellos.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 262**
Tras pasar la zona de barras con pinchos, en el suelo verás la sombra de la siguiente moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 7-5**

**Moneda-Estrella 272**
Cuando pases junto al bloque ? alado, súbete a él para alcanzar la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 273**
Cuando veas dos plataformas giratorias iguales, salta a la que está al fondo.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 274**
Antes de coger el transportador ve a la derecha, sube unos escalones y arriba verás la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Castillo**

**Moneda-Estrella 275**
Súbete al bloque ? alargado y salta a lo más alto de las primeras columnas.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 276**
Entra pegado a uno de los lados del hueco de la pared y sal por el otro. Evitarás a la sombra...
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 277**
En la recta final rebota sobre los pilares que bloquean tu avance antes de que los destruyan.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 8-1**



**Moneda-Estrella 278**
Salta sobre la barra con pinchos que se balancea colgada de la cadena para alcanzar la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**Moneda-Estrella 279**
Cuando llegues a una zona con bloques que se derrumban al pisarlos, coge rápido la moneda.
*Moneda conseguida* ☐

**MUNDO 8-3**



**Moneda-Estrella 284**
En la tercera fila de plataformas azules, salta a por la moneda

**Moneda-Estrella 285**
Rebota sobre el bloque de piedra picudo para alcanzarla. Cuidado

**Moneda-Estrella 286**
Haz que Mario Sombra destruya la gran columna de la izquierda,

**MUNDO 8-4**

**Moneda-Estrella 287**
Pisa la tuerca hacia el lado de la plataforma para que gire en

**Moneda-Estrella 288**
A mitad del recorrido de lava encontrarás la moneda al lado de

**Moneda-Estrella 289**
Planea con Mario Tanuki o lanza el Búmeran para alcanzar la

**MUNDO 8-5**

**Moneda-Estrella 290**
Detrás del muro de ladrillos está la moneda. Deja que Mario



**Moneda-Estrella 291**
Camina sobre la pasarela de ladrillo con cuidado, si quieres

Revista Oficial Nintendo

Nintendo®

# New SUPER MARIO BROS.™ 2

## CON 2 MON

**•Ordenadas**
y cómo recog

### MUNDO 1-1



**Moneda Estrella 1:** Ayúdate con los bloques de notas para alcanzar la primera moneda.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:** Esta también se encuentra fácil. Destruye los bloques que la rodean.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:** Una tubería lleva a una zona con nubes. Acaba el recorrido de monedas azules y llegarás a ella.

Moneda conseguida ☐

### MUNDO 1-2

**Moneda Estrella 1:** Presiona el bloque POW para descubrir esta moneda escondida.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:** Pasa por la tubería dorada a una zona subterránea. Tan sólo queda saltar sobre el interruptor azul.

Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Conviértete en Mario gigante (con el Mega Champiñón) para romper los bloques que rodean la moneda.

Moneda conseguida ☐

### MUNDO 1-3



**Moneda Estrella 1:** Con Mario Tanuki, corre y despega junto al cartel que señala arriba. La moneda está en una zona elevada.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:** Entre dos bloques, hay otro invisible. Golpéalo y crecerá una planta. Trepa y sigue subiendo.

Moneda conseguida ☐

### MUNDO 1-5



**Moneda Estrella 1:** Te la encuentras de camino pero, ¡ten cuidado con el pez morado cuando te acerques a cogerla!

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:** También se ve fácil, pero cuidado al nadar, porque está entre una corriente que puede atraparte.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:** Fíjate en el techo y verás un pequeño conducto por el que podrás pasar y llegar hasta ella.

Moneda conseguida ☐

### Castillo MUNDO 1



**Moneda Estrella 1:** Debes esperar a que la columna salga del lago de lava para dejarte caer sobre ella y coger la moneda.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:** Junto al primer esqueleto, salta sobre los bloques y revelarás otros. Sube por ellos y vuela a la derecha.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:** Espera a que el bloque con pinchos destruya la plataforma que impide el acceso a la tercera moneda.

Moneda conseguida ☐

### MUNDO 2-2



**Moneda Estrella 1:** Deshazte del koopa martillo y la tan preciada moneda será tuya.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:** Ahora toca enfrentarse a estos dos koopas boomerang si quieres hacerte con el tesoro.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:** Salta a la plataforma a la izquierda del gran koopa fortachón. Allí te espera la última moneda del nivel.

Moneda conseguida ☐

### MUNDO 2-3



**Moneda Estrella 1:** Tras la mitad del nivel, bajo unos bloques, hay una tubería dorada. Con un caparazón golpea el POW.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:** Del mismo modo que hiciste antes, golpea uno de estos bloques POW para acceder a la moneda.

Moneda conseguida ☐

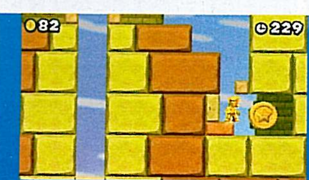
**Moneda Estrella 3:** Con Mario tanuki planea hasta alcanzar la tercera moneda.

Moneda conseguida ☐

### MUNDO 2-Torreón

**Moneda Estrella 1:** Súbete a la plataforma móvil y avanza agachado para cogerla.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:** Antes de tirarte por el hueco de la izquierda echa un vistazo a la derecha para encontrarla.

Moneda conseguida ☐

### MUNDO 2-5



**Moneda Estrella 1:** Destruye la pared de ladrillos con la cola de Tanuki o lanzando un chomp-chomp contra ella.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:** Cuando veas la tubería roja, acaba con el chomp-chomp y entra por ella para acceder a la moneda

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:** Deshazte del chomp-chomp que te obstruye el paso y la será tuya.

Moneda conseguida ☐

### Castillo MUNDO 2



**Moneda Estrella 1:** Súbete al pilar de ladrillos más alto para alcanzar la moneda.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:** Con la ayuda de este muelle hacerte con la moneda es coser y cantar.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:** Necesitarás el muelle de antes para alcanzar una tubería roja que hay cerca del final del nivel.

Moneda conseguida ☐

### MUNDO 3-1



**Moneda Estrella 1:** Está sobre una zona de barriles. Es fácil cogerla si saltas desde unos bloques invisibles a la izquierda.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:** Encima de la tubería de la que sale esta flor piraña tienes otra moneda.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:** Sube a este tonel y espera a que se hunda para dejarla al descubierto.

Moneda conseguida ☐

### MUNDO 3-2



**Moneda Estrella 1:** Espera a que desaparezca el tifón para coger la moneda.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:** Te la encuentras de camino. Aprovecha cuando tengas hueco para colarte y coger la moneda.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:** Aparte de los peces que te siguen y de que todo está lleno de peces-globo, la moneda es toda tuya.

Moneda conseguida ☐

### MUNDO 3-3



**Moneda Estrella 1:** Cuélate por la tubería dorada y salta sobre la araña a la vez que coges la moneda, o caerás al agua.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:** Espera a que el nivel del agua haya descendido para rebotar contra la pared y pillar la moneda-estrella.

Moneda conseguida ☐

### MUNDO 3-Mansión



**Moneda Estrella 1:** La moneda está escondida detrás de un Boo. Haz que te siga para que se aparte de ella y puedas cogerla.

Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Súbete a una de estas plataformas impulsadas por fantasma para alcanzar la segunda moneda.

Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Métete por la puerta de la derecha en la sala donde conseguiste la segunda moneda y accederás a ella.

Moneda conseguida ☐

### MUNDO 3-5

**Moneda Estrella 1:** Espera a que la roca destruya parte de la pared tras la que está la moneda y podrás cogerla.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:** Métete por la tubería dorada y nada tras la moneda sin que los calamares te pillen.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:** El pedrusco XXL destrozarás el muro que rodea a la moneda.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:** Tras el cuarto koopa, entra por la tubería verde. Rebota en la bala de arriba para saltar hasta ella.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:** Tras el banderín hay columnas de ladrillo. Sobre la quinta que encuentras está tu premio.

Moneda conseguida ☐



### MUNDO 4-1



**Moneda Estrella 1:** Sitúate sobre el borde de la plataforma hasta que se caiga, y cuidado con las rocas que bajan.

Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:** Para llegar a esa zona, vuela con Mario Tanuki justo encima del banderín de mitad del nivel.

Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Escala hasta la cima de la montaña para alcanzar esta escurridiza moneda, justo al final del nivel.

Moneda conseguida ☐

### MUNDO 4-Mansión



**Moneda Estrella 1:** Rebota contra la pared de los edificios móviles para alcanzar la zona elevada donde se encuentra.

Moneda conseguida ☐





**Moneda Estrella 3:** Como Minimario, entra en la minitubería que hay justo antes de la primera puerta del nivel.

### MUNDO 4-3



**Moneda Estrella 1:** Destruye el bloque que obstruye el camino con un caparazón.

**Moneda Estrella 2:** Súbete a una de las plataformas elevadas que hay a tu derecha y brinca tanto como puedas.



**Moneda Estrella 3:** Tras el interruptor azul que hay casi al final se encuentran esta plataforma y la moneda.

### MUNDO 4-4



**Moneda Estrella 1:** Súbete a la plataforma contraria para hacer que se eleve la que se encuentra del lado de la moneda.



**Moneda Estrella 2:** A la izquierda del banderín hay un bloque. Actívalo con un caparazón. Sube a la enredadera y ya la tienes



**Moneda Estrella 3:** Salta de plataforma en plataforma hasta llegar a la que más se aproxima a la moneda.

Nintendo®

# New SUPER MARIO BROS.™ 2

CON
2
MO

•Ordenada
y cómo reco

## MUNDO 1-1

**Moneda Estrella 1:** Ayúdate con los bloques de notas para alcanzar la primera moneda. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Esta también se encuentra fácil. Destruye los bloques que la rodean. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Una tubería lleva a una zona con nubes. Acaba el recorrido de monedas azules y llegarás a ella. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 1-2

**Moneda Estrella 1:** Presiona el bloque POW para descubrir esta moneda escondida. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Pasa por la tubería dorada a una zona subterránea. Tan sólo queda saltar sobre el interruptor azul. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Conviértete en Mario gigante (con el Mega Champiñón) para romper los bloques que rodean la moneda. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 1-3

**Moneda Estrella 1:** Con Mario Tanuki, corre y despega junto al cartel que señala arriba. L moneda está en una zona elevada. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Entre dos bloques, hay otro invisible. Golpéalo y crecerá una planta. Trepa y sigue subiendo. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 1-5

**Moneda Estrella 1:** Te la encuentras de camino pero, ¡ten cuidado con el pez morado cuando te acerques a cogerla! Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** También se ve fácil, pero cuidado al nadar, porque está entre una corriente que puede atraparte. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Fíjate en el techo y verás un pequeño conducto por el que podrás pasar y llegar hasta ella. Moneda conseguida ☐

## Castillo MUNDO 1

**Moneda Estrella 1:** Debes esperar a que la columna salga del lago de lava para dejarte caer sobre ella y coger la moneda. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Junto al primer esqueleto, salta sobre los bloques y revelarás otros. Sube por ellos y vuela a la derecha. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Espera a que el bloque con pinchos destruya la plataforma que impide el acceso a la tercera moneda. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 2-2

**Moneda Estrella 1:** Deshazte del koopa martillo y la tan preciada moneda será tuya. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Ahora toca enfrentarse a estos dos koopas boomerang si quieres hacerte con el tesoro. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Salta a la plataforma a la izquierda del gran koopa fortachón. Allí te espera la última moneda del nivel. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 2-3

**Moneda Estrella 1:** Tras la mitad del nivel, bajo unos bloques, hay una tubería dorada. Con un caparazón golpea el POW. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Del mismo modo que hiciste antes, golpea uno de estos bloques POW para acceder a la moneda. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Con Mario tanuki planea hasta alcanzar la tercera moneda. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 2-Torreón

**Moneda Estrella 1:** Súbete a la plataforma móvil y avanza agachado para cogerla. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Antes de tirarte por el hueco de la izquierda echa un vistazo a la derecha para encontrarla. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 2-5

**Moneda Estrella 1:** Destruye la pared de ladrillos con la cola de Tanuki o lanzando un chomp-chomp contra ella. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Cuando veas la tubería roja, acaba con el chomp-chomp y entra por ella para acceder a la moneda Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Deshazte del chomp-chomp que te obstruye el paso y la será tuya. Moneda conseguida ☐

## Castillo MUNDO 2

**Moneda Estrella 1:** Súbete al pilar de ladrillos más alto para alcanzar la moneda. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Con la ayuda de este muelle hacerte con la moneda es coser y cantar. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Necesitarás el muelle de antes para alcanzar una tubería roja que hay cerca del final del nivel. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 3-1

**Moneda Estrella 1:** Está sobre una zona de barriles. Es fácil cogerla si saltas desde unos bloques invisibles a la izquierda. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Encima de la tubería de la que sale esta flor piraña tienes otra moneda. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Sube a este tonel y espera a que se hunda para dejarla al descubierto. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 3-2

**Moneda Estrella 1:** Espera a que desaparezca el tifón para coger la moneda. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Te la encuentras de camino. Aprovecha cuando tengas hueco para colarte y coger la moneda. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Aparte de los peces que te siguen y de que todo está lleno de peces-globo, la moneda es toda tuya. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 3-3

**Moneda Estrella 1:** Cuélate por la tubería dorada y salta sobre la araña a la vez que coges la moneda, o caerás al agua. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Espera a que el nivel del agua haya descendido para rebotar contra la pared y pillar la moneda-estrella. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 3-Mansión

**Moneda Estrella 1:** La moneda está escondida detrás de un Boo. Haz que te siga para que se aparte de ella y puedas cogerla. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Súbete a una de estas plataformas impulsadas por fantasma para alcanzar la segunda moneda. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Métete por la puerta de la derecha en la sala donde conseguiste la segunda moneda y accederás a ella. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 3-5

**Moneda Estrella 1:** Espera a que la roca destruya parte de la pared tras la que está la moneda y podrás cogerla. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Métete por la tubería dorada y nada tras la moneda sin que los calamares te pillen. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** El pedrusco XXL destrozarás el muro que rodea a la moneda. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Tras el cuarto koopa, entra por la tubería verde. Rebota en la bala de arriba para saltar hasta ella. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Tras el banderín hay columnas de ladrillo. Sobre la quinta que encuentras está tu premio. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 4-1

**Moneda Estrella 1:** Sitúate sobre el borde de la plataforma hasta que se caiga, y cuidado con las rocas que bajan. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Para llegar a esa zona, vuela con Mario Tanuki justo encima del banderín de mitad del nivel. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Escala hasta la cima de la montaña para alcanzar esta escurridiza moneda, justo al final del nivel. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 4-Mansión

**Moneda Estrella 1:** Rebota contra la pared de los edificios móviles para alcanzar la zona elevada donde se encuentra. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Como Minimario, entra en la minitubería que hay justo antes de la primera puerta del nivel. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 4-3

**Moneda Estrella 1:** Destruye el bloque que obstruye el camino con un caparazón. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Súbete a una de las plataformas elevadas que hay a tu derecha y brinca tanto como puedas. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Tras el interruptor azul que hay casi al final se encuentran esta plataforma y la moneda. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 4-4

**Moneda Estrella 1:** Súbete a la plataforma contraria para hacer que se eleve la que se encuentra del lado de la moneda. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** A la izquierda del banderín hay un bloque. Actívalo con un caparazón. Sube a la enredadera y ya la tienes. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Salta de plataforma en plataforma hasta llegar a la que más se aproxime a la moneda. Moneda conseguida ☐




**Moneda Estrella 2:**
Volando llegarás a la copa de un árbol. Allí, una tubería da a la zona de nubes donde está la moneda.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:**
La verás ya cerca del final del nivel. Sólo tienes que romper los bloques con la cola de Tanuki.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 1-Torreón

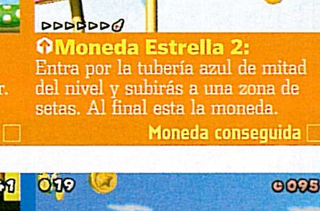
**Moneda Estrella 1:**
Rebota en las paredes para alcanzar la tan ansiada moneda.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:**
Entra por la tubería roja y salta sobre el bloque azul. Sube antes de que desaparezca la moneda.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:**
La verás en tu camino. Evita la Flor piraña y hazte con ella. ¡Cuidado con las plataformas móviles!
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 1-4

**Moneda Estrella 1:**
Sólo debes saltar hasta esta ella, pero cuidado con el koopa volador.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Entra por la tubería azul de mitad del nivel y subirás a una zona de setas. Al final esta la moneda.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 1-A



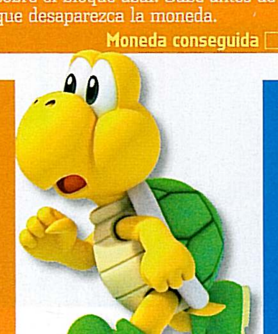
**Moneda Estrella 1:**
Haz un salto bomba sobre dos bloques casi al principio del nivel para descender hasta ella.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Baja por la plataforma y ponte a la izquierda para que vuelva a su posición inicial. Así acceder a ella.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Pasa por una tubería cerca del final y vence a la flor piraña (puedes lanzarle caparazones) para cogerla.
Moneda conseguida ☐



## MUNDO 2-1

**Moneda Estrella 1:**
Súbete a esta plataforma oculta al lado del banderín de mitad de nivel.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:**
Tras coger la flor dorada, convierte esos bloques de ladrillo en oro para acceder a la moneda estrella.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:**
Saltando en los bloques de notas, súbete a las plataformas móviles para alcanzar la tercera moneda.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:**
Entra por la puerta de la derecha según asciendes. Allí está, en una zona de bloques móviles.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Rebota en las paredes para alcanzarla, encima de la puerta que da acceso al jefe del Torreón.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 2-Mansión



**Moneda Estrella 1:**
La verás según avanzas. Al saltar hasta ella, ten mucho cuidado de no darte contra el Boo gigante.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Fácil de localizar. Sitúate debajo de la plataforma donde se encuentra la moneda y salta a por ella.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Fíjate o te pasará desapercibida. La verás balanceándose en el techo. Aprovecha para saltar a por ella.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 2-4



**Moneda Estrella 1:**
Convertido en Minimario (con el Minichampiñón), pasa por el resquicio de la pared.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:**
Métete en la cañería dorada a la izquierda de la pirámide central, rompe el bloque dorado y cuélate.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 2-A

**Moneda Estrella 1:**
Según se acerque a ella la plataforma en la que vas montado, simplemente salta a la siguiente.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Cuando la plataforma se acerque, salta sobre el caparazón del koopa para alcanzar la moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Tendrás que coger impulso y volar con el traje de tanuki hasta ella.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 2-B



**Moneda Estrella 1:**
Coloca una bomba para hacer estallar la pared la oculta.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Déjate caer por las arenas movedizas donde hay monedas. Pon una bomba en el montículo.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:**
La verás flotando. Salta sobre las bombas para alcanzar la moneda... aunque no es tarea fácil.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:**
Entra por otra cañería dorada y salta sobre la araña para alcanzar la lejana moneda.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:**
Tan sencillo como saltar entre las dos redes. Para agarrarte a ella, ya sabes, pulsa arriba.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 3-Torreón



**Moneda Estrella 1:**
Al empezar el nivel, cuélate por un resquicio en la esquina inferior izquierda y accederás a esta zona.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:**
La encontrarás según avanzas por el nivel. Ten cuidado con esos simpáticos pececitos-esqueleto.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:**
Cuélate por la tubería verde situada junto al anillo rojo y la encontrarás.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 3-4

**Moneda Estrella 1:**
Las verás flotando. Con Mario Tanuki, vuela para alcanzarla.
Moneda conseguida ☐

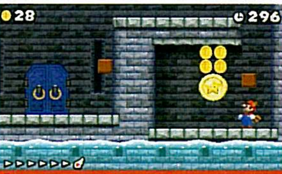
**Moneda Estrella 2:**
¡Corre a por ella antes de que el nivel del agua vuelva a subir!
Moneda conseguida ☐

## Castillo MUNDO 3

**Moneda Estrella 1:**
Te la encuentras de camino. Mucho ojo con esas sierras móviles cuando saltes a por la moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
A parte del koopa esqueleto, hay dos sierras cuyo recorrido se cruza donde esta situada la moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Antes de entrar por la puerta del jefe hay un acceso en la esquina superior derecha hacia la moneda.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 3-A



**Moneda Estrella 1:**
Deja que te arrastre la corriente y la moneda será tuya. Ten cuidado para evitar un camino equivocado.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Presiona el interruptor para detener la corriente y podrás cogerla.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:**
Deja que la corriente actúe y te conduzca hasta la tercera moneda.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 3-B

**Moneda Estrella 1:**
Si te has metido por la tubería roja, la verás según avanzas. Pero debes esquivar los múltiples obstáculos.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Está cerca del interruptor de monedas azules. Rebota entre ambas paredes para alcanzarla.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:**
También esta donde el mismo interruptor. Tienes que correr antes de que se corte el acceso.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 4-2

**Moneda Estrella 1:**
Coge impulso y salta todo lo que puedas para llegar hasta ella.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
La verás de camino. No destruyas todos los bloques y podrás saltar desde más cerca para alcanzarla.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Entre dos tuberías rojas sobre el vacío... salta contra las tuberías para no caer en el intento.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 4-Torreón



**Moneda Estrella 1:**
Entre esas dos flores piraña zombie está tu moneda. ¡A por ella!
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
De nuevo te la encuentra custodiada por flores piraña esqueleto.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 4-5

**Moneda Estrella 1:**
Introdúcete por una tubería dorada de la parte superior. Zambúllete con un salto bomba para cogerla.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:**
Acceder por la parte superior de la gruta para hacerte con la moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Pulsa el interruptor para detener la corriente que sale por la tubería.
Moneda conseguida ☐

## Castillo MUNDO 4



**Moneda Estrella 1:**
Pulsa el interruptor y las monedas se convertirán en bloque: sube por ellos. O vuela con Mario Tanuki.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:**
Vigila la rotación de la bola de pinchos y espera a que esté lo más lejos posible para coger la moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Cerca del final del nivel hay una tubería roja. Entra por ella para acceder a la zona de la moneda.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 4-A



**Moneda Estrella 1:**
Destruye dos bloques de ladrillo, baja al nivel inferior y ve saltando de champiñón en champiñón.
Moneda conseguida ☐






**Moneda Estrella 2:** Volando llegarás a la copa de un árbol. Allí, una tubería da a la zona de nubes donde está la moneda.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** La verás ya cerca del final del nivel. Sólo tienes que romper los bloques con la cola de Tanuki.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 1-Torreón

**Moneda Estrella 1:** Rebota en las paredes para alcanzar la tan ansiada moneda.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Entra por la tubería roja y salta sobre el bloque azul. Sube antes de que desaparezca la moneda.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** La verás en tu camino. Evita la Flor piraña y hazte con ella. ¡Cuidado con las plataformas móviles!
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 1-4

**Moneda Estrella 1:** Sólo debes saltar hasta esta ella, pero cuidado con el koopa volador.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Entra por la tubería azul de mitad del nivel y subirás a una zona de setas. Al final esta la moneda.
Moneda conseguida ☐



## MUNDO 1-A

**Moneda Estrella 1:** Haz un salto bomba sobre dos bloques casi al principio del nivel para descender hasta ella.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Baja por la plataforma y ponte a la izquierda para que vuelva a su posición inicial. Así acceder a ella.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Pasa por una tubería cerca del final y vence a la flor piraña (puedes lanzarle caparazones) para cogerla.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 2-1

**Moneda Estrella 1:** Súbete a esta plataforma oculta al lado del banderín de mitad de nivel.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Tras coger la flor dorada, convierte esos bloques de ladrillo en oro para acceder a la moneda estrella.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Saltando en los bloques de notas, súbete a las plataformas móviles para alcanzar la tercera moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:** Entra por la puerta de la derecha según asciendes. Allí está, en una zona de bloques móviles.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Rebota en las paredes para alcanzarla, encima de la puerta que da acceso al jefe del Torreón.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 2-Mansión

**Moneda Estrella 1:** La verás según avanzas. Al saltar hasta ella, ten mucho cuidado de no darte contra el Boo gigante.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Fácil de localizar. Sitúate debajo de la plataforma donde se encuentra la moneda y salta a por ella.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Fíjate o te pasará desapercibida. La verás balanceándose en el techo. Aprovecha para saltar a por ella.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 2-4

**Moneda Estrella 1:** Convertido en Minimario (con el Minichampiñón), pasa por el resquicio de la pared.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Métete en la cañería dorada a la izquierda de la pirámide central, rompe el bloque dorado y cuélate.
Moneda conseguida ☐



## MUNDO 2-A

**Moneda Estrella 1:** Según se acerque a ella la plataforma en la que vas montado, simplemente salta a la siguiente.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Cuando la plataforma se acerque, salta sobre el caparazón del koopa para alcanzar la moneda.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Tendrás que coger impulso y volar con el traje de tanuki hasta ella.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 2-B

**Moneda Estrella 1:** Coloca una bomba para hacer estallar la pared la oculta.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Déjate caer por las arenas movedizas donde hay monedas. Pon una bomba en el montículo.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** La verás flotando. Salta sobre las bombas para alcanzar la moneda... aunque no es tarea fácil.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:** Entra por otra cañería dorada y salta sobre la araña para alcanzar la lejana moneda.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Tan sencillo como saltar entre las dos redes. Para agarrarte a ella, ya sabes, pulsa arriba.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 3-Torreón

**Moneda Estrella 1:** Al empezar el nivel, cuélate por un resquicio en la esquina inferior izquierda y accederás a esta zona.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** La encontrarás según avanzas por el nivel. Ten cuidado con esos simpáticos pececitos-esqueleto.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Cuélate por la tubería verde situada junto al anillo rojo y la encontrarás.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 3-4

**Moneda Estrella 1:** Las verás flotando. Con Mario Tanuki, vuela para alcanzarla.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** ¡Corre a por ella antes de que el nivel del agua vuelva a subir!
Moneda conseguida ☐



## Castillo MUNDO 3

**Moneda Estrella 1:** Te la encuentras de camino. Mucho ojo con esas sierras móviles cuando saltes a por la moneda.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** A parte del koopa esqueleto, hay dos sierras cuyo recorrido se cruza donde esta situada la moneda.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Antes de entrar por la puerta del jefe hay un acceso en la esquina superior derecha hacia la moneda.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 3-A

**Moneda Estrella 1:** Deja que te arrastre la corriente y la moneda será tuya. Ten cuidado para evitar un camino equivocado.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Presiona el interruptor para detener la corriente y podrás cogerla.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Deja que la corriente actúe y te conduzca hasta la tercera moneda.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 3-B

**Moneda Estrella 1:** Si te has metido por la tubería roja, la verás según avanzas. Pero debes esquivar los múltiples obstáculos.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:** Está cerca del interruptor de monedas azules. Rebota entre ambas paredes para alcanzarla.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** También esta donde el mismo interruptor. Tienes que correr antes de que se corte el acceso.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 4-2

**Moneda Estrella 1:** Coge impulso y salta todo lo que puedas para llegar hasta ella.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** La verás de camino. No destruyas todos los bloques y podrás saltar desde más cerca para alcanzarla.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Entre dos tuberías rojas sobre el vacío... salta contra las tuberías para no caer en el intento.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 4-Torreón

**Moneda Estrella 1:** Entre esas dos flores piraña zombie está tu moneda. ¡A por ella!
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** De nuevo te la encuentra custodiada por flores piraña esqueleto.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 4-5



**Moneda Estrella 1:** Introdúcete por una tubería dorada de la parte superior. Zambúllete

**Moneda Estrella 2:** Acceder por la parte superior de la gruta para hacerte con la moneda.



**Moneda Estrella 3:** Pulsa el interruptor para detener la corriente que sale por la tubería.

## Castillo MUNDO 4



**Moneda Estrella 1:** Pulsa el interruptor y las monedas se convertirán en bloque: sube por



**Moneda Estrella 2:** Vigila la rotación de la bola de pinchos y espera a que esté lo más

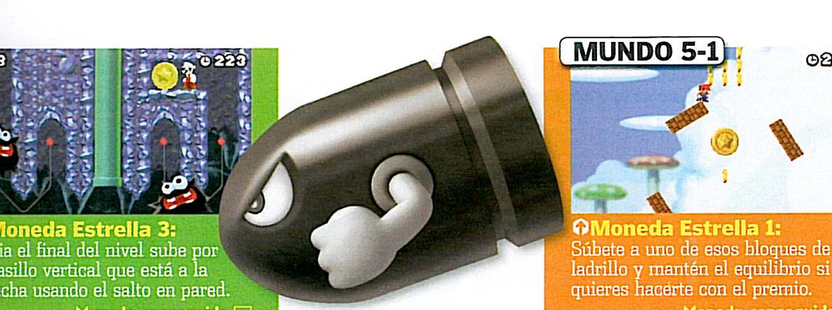


**Moneda Estrella 3:** Cerca del final del nivel hay una tubería roja. Entra por ella para

## MUNDO 4-A

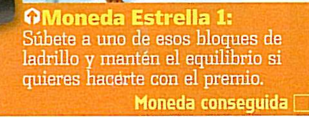


**Moneda Estrella 1:** Destruye dos bloques de ladrillo, baja al nivel inferior y ve saltando



**Moneda Estrella 3:**
acia el final del nivel sube por
pasillo vertical que está a la
erecha usando el salto en pared.
Moneda conseguida ☐

### MUNDO 5-1



**Moneda Estrella 1:**
Súbete a uno de esos bloques de ladrillo y mantén el equilibrio si quieres hacerte con el premio.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
La verás según avanzas. Déjate caer hasta la cuerda inferior.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
A mitad de nivel, sobre una cuerda hay un bloque invisible con una enredadera. Trepa por ella.
Moneda conseguida ☐

### MUNDO 5-2



**Moneda Estrella 1:**
Está a la vista... pero cuidado, que de las tuberías salen flores piraña.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Sobre una nube de lakitu, asciende una tubería situada justo encima del banderín de mitad de nivel.
Moneda conseguida ☐

### MUNDO 5-4



**Moneda Estrella 1:**
anza un caparazón de koopa
ontra la moneda para agarrarla.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Súbete en la seta rosa que hay justo antes del banderín. Ascenderá hasta acercarte de la moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Lanza un caparazón o saltar cuando el koopa pase por debajo de la moneda si no quieres caer al vacío.
Moneda conseguida ☐

### MUNDO 5-Mansión



**Moneda Estrella 1:**
Al inicio del nivel, desciende por la segunda plataforma que se balancea y hallarás la moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
En la siguiente sala, sube por la barra de la segunda plataforma y llegarás a la zona de la moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Sube por la barra de la tercera plataforma asciende por la rampa. Cuidado con los escalones...
Moneda conseguida ☐

### MUNDO 5-5



**Moneda Estrella 1:**
Para cogerla, sube a los cañones que hay junto a la primera tubería roja por la que entras.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
gárrate a la verja en la que te
cuentras hasta saltar en el último
egundo a por la moneda.
Moneda conseguida ☐

### MUNDO 5-A



**Moneda Estrella 1:**
Echa un vistazo a la penúltima plataforma antes de llegar al banderín de mitad del nivel.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Más allá de la mitad del recorrido, sobre una columna, encontrarás otra moneda. ¡No tiene pérdida!
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:**
Para coger la última moneda bien puedes saltar sobre un koopa, bien puedes ayudarte con el muelle.
Moneda conseguida ☐

### MUNDO 6-1



**Moneda Estrella 1:**
Vuela como Mario Tanuki o sube por el lado derecho para alcanzar la moneda. Más fácil imposible.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Espera a que un pedrusco como el de la imagen destruya los bloques donde se encuentra la moneda.
Moneda conseguida ☐

### MUNDO 6-3



**Moneda Estrella 1:**
úbete a la seta rosa próxima al
anderín y agáchate para pasar por
ebajo de los ladrillos.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Entra por la tubería dorada que hay bajo el camino de bloques de ladrillo de la parte superior.
Moneda conseguida ☐



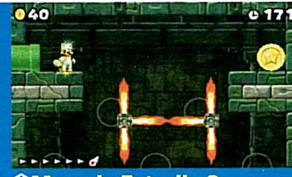
**Moneda Estrella 3:**
Al final, salta al techo que hay sobre la tubería dorada y podrás llegar a una zona con la moneda.
Moneda conseguida ☐

### MUNDO 6-Torreón



**Moneda Estrella 1:**
En el lado derecho de la pantalla, apaga las llamas y salta a por ella.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:**
Entra por la puerta al lado del banderín. Tendrás que ser hábil para esquivar todas las llamaradas.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Pulsa el interruptor para desactivar la llama que bloquea la tubería verde. Sube hasta la moneda.
Moneda conseguida ☐

### MUNDO 6-4



**Moneda Estrella 1:**
Nada más empezar el nivel, da media vuelta y verás qué sorpresa.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
úbete a la plataforma que está
obre ella. Cuando desaparezca, la
ogerás... pero salta para no caer.
Moneda conseguida ☐

### MUNDO 6-A



**Moneda Estrella 1:**
Hazte con ella antes de que se hunda la plataforma que pisas.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Tan sólo avanza unos pasos desde donde conseguiste la primera.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Déjate caer sobre la plataforma situada bajo la segunda moneda para que te lleve a la zona elevada.
Moneda conseguida ☐

### MUNDO 6-B



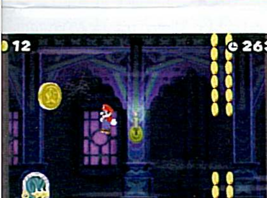
**Moneda Estrella 1:**
Usa la tercera plataforma, que avanza en diagonal, para llegar hasta la moneda.
Moneda conseguida ☐



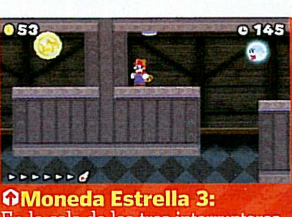
**Moneda Estrella 2:**
Salta entre los dos bloques con una "?" para que aparezca un bloque invisible con una enredadera.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
En la segunda parte del nivel, recorre la parte superior sobre la plataforma móvil hasta la moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
n una sala con cinco puertas,
étete por la del centro. Pulsa el
nterruptor que acciona la moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
En la sala de los tres interruptores, Presiona los de la derecha y avanza por el camino que se abre.
Moneda conseguida ☐

### MUNDO Champiñón 3



**Moneda Estrella 1:**
Echa un vistazo tras el segundo grupo de plataformas que se desplazan verticalmente.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Tras el banderín tendrás que meterte por la tubería dorada de la derecha. Avanza hasta la moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Lanza un caparazón contra el POW para destruir la pared de ladrillos.
Moneda conseguida ☐

### M. Champ. Castillo



**Moneda Estrella 1:**
Haz un salto bomba para destruir los bloques de ladrillo.
Moneda conseguida ☐



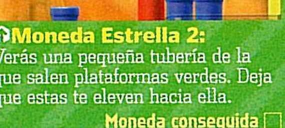
**Moneda Estrella 2:**
Antes de meterte por la tubería que te lleva al banderín de mitad de nivel, dirígete a la derecha.
Moneda conseguida ☐



### M. Flor de Fuego 1



**Moneda Estrella 1:**
Casi al principio, ponte sobre una de las plataformas móviles de abajo para alcanzar la primera moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Verás una pequeña tubería de la que salen plataformas verdes. Deja que estas te eleven hacia ella.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Tras el banderín hay plataformas móviles. Sube y déjate caer entre las tuberías azules y doradas.
Moneda conseguida ☐

### MFF - Mansión



**Moneda Estrella 1:**
En la habitación de inicio, sube hasta arriba del todo por la derecha ayudado por las telarañas.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Está en lo alto de la mansión. Coge la estrella y el suelo se desvanecerá para que la moneda sea accesible.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Cuando el gran Boo te persiga, la verás bajo una escalera, hacia la mitad del recorrido.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Tras el banderín, ve a la derecha
y en el techo verás unas tuberías
azules. Está bajo el tercer grupo.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Casi al final del nivel, sube a una de las cintas automáticas y agáchate para evitar los pinchos.
Moneda conseguida ☐

### M. Flor de Fuego A





**Moneda Estrella 1:**
Según avanzas, la encontrarás sobre una plataforma de hielo.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:**
Consigue un caparazón y lánzalo sobre el bloque que está en el extremo derecho.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:**
Salta desde los bloques de hielo que están debajo de la moneda. ¡Cuidado con los caparazones!
Moneda conseguida ☐

### M. Flor de Fuego B

**Moneda Estrella 1:**
Hazte con una nube de lakitu para ascender por los cielos del nivel.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:**
Hacia la mitad, entra por la tubería dorada con la ayuda de una nube.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Luna 3:**
Cuando la plataforma baje y cojas la moneda, salta si no quieres caer.
Moneda conseguida ☐

### MUNDO Estrella 3

**Moneda Luna 1:**
Desciende por un hueco que hay en el fondo del agua para cogerla... si esos fantasmas no te lo impiden.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Luna 2:**
Súbete hasta ella saltando por los bloques de ladrillo que activas poniéndote sobre las plataformas.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Luna 3:**
Sigue hasta dos columnas paralelas En lo más alto de la de la izquierda hay un bloque-enredadera.
Moneda conseguida ☐

### MUNDO Estrella 4



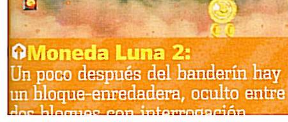
**Moneda Luna 1:**
Está frente al banderín de mitad del nivel, sobe una plataforma.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Luna 2:**
Métete por la tubería pequeña verde bajo la tubería azul para acceder a la zona donde está la moneda.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Luna 3:**
Está medio sumergida en el agua custodiada por el pez globo que nos ha estado siguiendo todo el rato.
Moneda conseguida ☐





**Moneda Luna 2:**
Un poco después del banderín hay un bloque-enredadera, oculto entre dos bloques con interrogación.



**Moneda Luna 3:**
Repite la misma operación de subirte a la plataforma y saltar antes de que caiga a la lava.

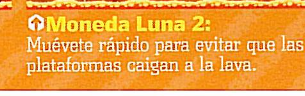
### ME - Castillo



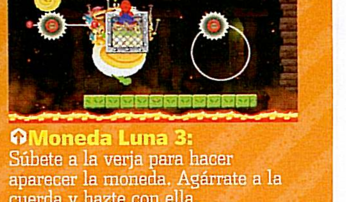


**Moneda Luna 1:**
Sujétate bien a la verja sin caerte. Por lo demás, la moneda es tuya.





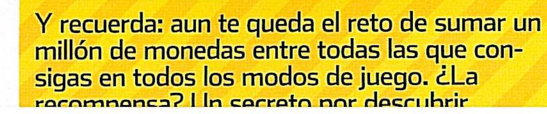
**Moneda Luna 2:**
Muévete rápido para evitar que las plataformas caigan a la lava.



**Moneda Luna 3:**
Súbete a la verja para hacer aparecer la moneda. Agárrate a la cuerda y hazte con ella.



## ¿TIENES YA EL MILLÓN?



Y recuerda: aun te queda el reto de sumar un millón de monedas entre todas las que consigas en todos los modos de juego. ¿La recompensa? Un secreto por descubrir



**Moneda Estrella 3:** Hacia el final del nivel sube por el pasillo vertical que está a la derecha usando el salto en pared. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 1:** Súbete a uno de esos bloques de ladrillo y mantén el equilibrio si quieres hacérte con el premio. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** La verás según avanzas. Déjate caer hasta la cuerda inferior. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** A mitad de nivel, sobre una cuerda hay un bloque invisible con una enredadera. Trepa por ella. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 1:** Está a la vista... pero cuidado, que de las tuberías salen flores piraña. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Sobre una nube de lakitu, asciende una tubería situada justo encima del banderín de mitad de nivel. Moneda conseguida ☐



## MUNDO 5-4

**Moneda Estrella 1:** Lanza un caparazón de koopa contra la moneda para agarrarla. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Súbete en la seta rosa que hay justo antes del banderín. Ascenderá hasta acercarte de la moneda. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Lanza un caparazón o saltar cuando el koopa pase por debajo de la moneda si no quieres caer al vacío. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 5-Mansión

**Moneda Estrella 1:** Al inicio del nivel, desciende por la segunda plataforma que se balancea y hallarás la moneda. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** En la siguiente sala, sube por la barra de la segunda plataforma y llegarás a la zona de la moneda. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Sube por la barra de la tercera plataforma asciende por la rampa. Cuidado con los escalones... Moneda conseguida ☐

## MUNDO 5-5

**Moneda Estrella 1:** Para cogerla, sube a los cañones que hay junto a la primera tubería roja por la que entras. Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:** Agárrate a la verja en la que te encuentras hasta saltar en el último segundo a por la moneda. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 5-A

**Moneda Estrella 1:** Echa un vistazo a la penúltima plataforma antes de llegar al banderín de mitad del nivel. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Más allá de la mitad del recorrido, sobre una columna, encontrarás otra moneda. ¡No tiene pérdida! Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Para coger la última moneda bien puedes saltar sobre un koopa, bien puedes ayudarte con el muelle. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 6-1

**Moneda Estrella 1:** Vuela como Mario Tanuki o sube por el lado derecho para alcanzar la moneda. Más fácil imposible. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Espera a que un pedrusco como el de la imagen destruya los bloques donde se encuentra la moneda. Moneda conseguida ☐



## MUNDO 6-3

**Moneda Estrella 1:** Súbete a la seta rosa próxima al banderín y agáchate para pasar por debajo de los ladrillos. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Entra por la tubería dorada que hay bajo el camino de bloques de ladrillo de la parte superior. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Al final, salta al techo que hay sobre la tubería dorada y podrás llegar a una zona con la moneda. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 6-Torreón

**Moneda Estrella 1:** En el lado derecho de la pantalla, apaga las llamas y salta a por ella. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Entra por la puerta al lado del banderín. Tendrás que ser hábil para esquivar todas las llamaradas. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Pulsa el interruptor para desactivar la llama que bloquea la tubería verde. Sube hasta la moneda. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 6-4

**Moneda Estrella 1:** Nada más empezar el nivel, da media vuelta y verás qué sorpresa. Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:** Súbete a la plataforma que está sobre ella. Cuando desaparezca, la cogerás... pero salta para no caer. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 6-A

**Moneda Estrella 1:** Hazte con ella antes de que se hunda la plataforma que pisas. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Tan sólo avanza unos pasos desde donde conseguiste la primera. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Déjate caer sobre la plataforma situada bajo la segunda moneda para que te lleve a la zona elevada. Moneda conseguida ☐

## MUNDO 6-B

**Moneda Estrella 1:** Usa la tercera plataforma, que avanza en diagonal, para llegar hasta la moneda. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Salta entre los dos bloques con una "?" para que aparezca un bloque invisible con una enredadera. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** En la segunda parte del nivel, recorre la parte superior sobre la plataforma móvil hasta la moneda. Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:** En una sala con cinco puertas, métete por la del centro. Pulsa el interruptor que acciona la moneda. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** En la sala de los tres interruptores, Presiona los de la derecha y avanza por el camino que se abre. Moneda conseguida ☐

## MUNDO Champiñón 3

**Moneda Estrella 1:** Echa un vistazo tras el segundo grupo de plataformas que se desplazan verticalmente. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Tras el banderín tendrás que meterte por la tubería dorada de la derecha. Avanza hasta la moneda. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Lanza un caparazón contra el POW para destruir la pared de ladrillos. Moneda conseguida ☐

## M. Champ. Castillo

**Moneda Estrella 1:** Haz un salto bomba para destruir los bloques de ladrillo. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Antes de meterte por la tubería que te lleva al banderín de mitad de nivel, dirígete a la derecha. Moneda conseguida ☐



## M. Flor de Fuego 1

**Moneda Estrella 1:** Casi al principio, ponte sobre una de las plataformas móviles de abajo para alcanzar la primera moneda. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Verás una pequeña tubería de la que salen plataformas verdes. Deja que estas te eleven hacia ella. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Tras el banderín hay plataformas móviles. Sube y déjate caer entre las tuberías azules y doradas. Moneda conseguida ☐

## MFF - Mansión

**Moneda Estrella 1:** En la habitación de inicio, sube hasta arriba del todo por la derecha ayudado por las telarañas. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Está en lo alto de la mansión. Coge la estrella y el suelo se desvanecerá para que la moneda sea accesible. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Cuando el gran Boo te persiga, la verás bajo una escalera, hacia la mitad del recorrido. Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:** Tras el banderín, ve a la derecha y en el techo verás unas tuberías azules. Está bajo el tercer grupo. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Casi al final del nivel, sube a una de las cintas automáticas y agáchate para evitar los pinchos. Moneda conseguida ☐

## M. Flor de Fuego A

**Moneda Estrella 1:** Según avanzas, la encontrarás sobre una plataforma de hielo. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Consigue un caparazón y lánzalo sobre el bloque que está en el extremo derecho. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:** Salta desde los bloques de hielo que están debajo de la moneda. ¡Cuidado con los caparazones! Moneda conseguida ☐

## M. Flor de Fuego B

**Moneda Estrella 1:** Hazte con una nube de lakitu para ascender por los cielos del nivel. Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:** Hacia la mitad, entra por la tubería dorada con la ayuda de una nube. Moneda conseguida ☐



**Moneda Luna 3:** Cuando la plataforma baje y cojas la moneda, salta si no quieres caer. Moneda conseguida ☐

## MUNDO Estrella 3

**Moneda Luna 1:** Desciende por un hueco que hay en el fondo del agua para cogerla... si esos fantasmas no te lo impiden. Moneda conseguida ☐

**Moneda Luna 2:** Súbete hasta ella saltando por los bloques de ladrillo que activas poniéndote sobre las plataformas. Moneda conseguida ☐

**Moneda Luna 3:** Sigue hasta dos columnas paralelas En lo más alto de la de la izquierda hay un bloque-enredadera. Moneda conseguida ☐

## MUNDO Estrella 4

**Moneda Luna 1:** Está frente al banderín de mitad del nivel, sobe una plataforma. Moneda conseguida ☐

**Moneda Luna 2:** Métete por la tubería pequeña verde bajo la tubería azul para acceder a la zona donde está la moneda. Moneda conseguida ☐

**Moneda Luna 3:** Está medio sumergida en el agua custodiada por el pez globo que nos ha estado siguiendo todo el rato. Moneda conseguida ☐



**Moneda Luna 2:** Un poco después del banderín hay un bloque-enredadera, oculto entre dos bloques con interrogación. Moneda conseguida ☐

**Moneda Luna 3:** Repite la misma operación de subirte a la plataforma y saltar antes de que caiga a la lava. Moneda conseguida ☐

## ME - Castillo

**Moneda Luna 1:** Sujétate bien a la verja sin caerte. Por lo demás, la moneda es tuya. Moneda conseguida ☐

**Moneda Luna 2:** Muévete rápido para evitar que las plataformas caigan a la lava. Moneda conseguida ☐

**Moneda Luna 3:** Súbete a la verja para hacer aparecer la moneda. Agárrate a la cuerda y hazte con ella. Moneda conseguida ☐



# ¿TIENES YA EL MILLÓN?

Y recuerda: aun te queda el reto de sumar un millón de monedas entre todas las que consigas en todos los modos de juego. ¿La recompensa? Un secreto por descubrir...


Moneda Estrella 2: Salta sobre el koopa tan alto como puedas para alcanzarla. Moneda conseguida
Moneda Estrella 3: Coge el Minichampiñón para atravesar como Minimario un estrecho pasadizo hasta la moneda. Moneda conseguida
Moneda Estrella 1: Cruza desde la derecha de la plataforma que hay sobre ella y camina tras las esferas eléctricas. Moneda conseguida
Moneda Estrella 2: A mitad de nivel, rompe los ladrillos a la derecha de las 3 tuberías azules y avanza por ahí. Moneda conseguida
Moneda Estrella 3: Al final del recorrido, coge el caparazón de un koopa y lánzalo para que atraviese la moneda. Moneda conseguida
Moneda Estrella 1: Súbete a los bloques ladrillo que hay debajo y salta desde ellos. Moneda conseguida
Moneda Estrella 2: A mitad de nivel, sube a la cuarta plataforma y salta a la izquierda. Pasa por la tubería y la verás. Moneda conseguida
MUNDO 5-3
Moneda Estrella 3: Casi al final del nivel, asciende de nuevo con una nube de lakitu e introdúcete en otra tubería. Moneda conseguida
Moneda Estrella 1: Al lado del banderín, hay tres cañerías. Propúlsate con la de la derecha para llegar a la moneda. Moneda conseguida
Moneda Estrella 2: Mengua con un Minichampiñón y métete en la tubería grande (entre dos normales) para salir disparado. Moneda conseguida
Moneda Estrella 3: Cerca de la meta hay cinco tuberías verdes. Métete por la tercera y te propulsará hacia la moneda. Moneda conseguida
MUNDO 5-Torreón
Moneda Estrella 1: La verás en tu camino. Sólo salta con cuidado a la verja de debajo. Moneda conseguida
Moneda Estrella 2: En el momento en que se separe la verja en dos partes, sitúate en la del margen derecho. Moneda conseguida
Moneda Estrella 3: Por contra, si te quedas en la verja del lado izquierdo te conducirá hasta la tercera moneda. Moneda conseguida
Moneda Estrella 2: En la segunda mitad del nivel, hay una tubería que te propulsa hasta la zona en la que está la moneda. Moneda conseguida
Moneda Estrella 3: Otra moneda sobre el vacío... Intenta rebotar sobre una bala. Moneda conseguida
MUNDO 5-6
Moneda Estrella 1: Pulsa el interruptor rojo para activar una pasarela que te permitirá alcanzar tu objetivo. Moneda conseguida
Moneda Estrella 2: Utiliza el muelle para alcanzar la moneda. Las flores piraña no suponen aquí un gran peligro. Moneda conseguida
Moneda Estrella 3: Como Mario Gigante, destruye el bloque en el que se encuentra retenida la tercera moneda. Moneda conseguida
Castillo MUNDO 5
Moneda Estrella 1: A la izquierda de la segunda flor piraña, activa dos bloques ocultos y entra en la tubería roja. Moneda conseguida
Moneda Estrella 2: Espera a que la verja ascienda y puedas descolgarte. ¡Cuidado, tiene que ser muy rápido! Moneda conseguida
Moneda Estrella 3: Enfrente de la meta, salta en el lado derecho de la plataforma para activar un bloque con enredadera. Moneda conseguida
MUNDO 6-Mansión
Moneda Estrella 1: En la misma estancia en la que empiezas, desciende por la esquina inferior derecha y luego sube. Moneda conseguida
Moneda Estrella 2: Presiona los interruptores naranja para ir descubriendo pasadizos que te conducirán a la segunda moneda. Moneda conseguida
Moneda Estrella 3: Pasa por la puerta con el cartel de dirección opuesta. Ve hasta una sala con un interruptor naranja. Moneda conseguida
MUNDO 6-2
Moneda Estrella 1: Utiliza el muelle para alcanzar la primera moneda sin problemas. Moneda conseguida
Moneda Estrella 2: Prosigue tu viaje en barco y la encontrarás encerrada dentro de unos bloques de ladrillo. Moneda conseguida
Moneda Estrella 3: Usa una bomba para romper la pared tras la cual está la moneda. Moneda conseguida
Moneda Estrella 2: Cerca del primer pájaro hay un bloque con una "?". Sobre él, un bloque oculto con una enredadera. Moneda conseguida
Moneda Estrella 3: Rebota contra la pared para no caer al vacío. Cuidado con los Boo. Moneda conseguida
MUNDO 6-5
Moneda Estrella 1: Entra en la tubería roja antes de llegar al banderín. Ahora toca correr y esquivar bolas de fuego. Moneda conseguida
Moneda Estrella 2: Haz que la bola de pinchos destruya los bloques para poder coger la moneda bajo ellos. Moneda conseguida
Moneda Estrella 3: Procura que esas dos enormes bolas de pinchos no te destrocen en tu intento de conseguir la moneda. Moneda conseguida
Castillo MUNDO 6
Moneda Estrella 1: Sobre la tercera columna de fuego del nivel, hay un bloque oculto que te permite llegar hasta ella. Moneda conseguida
Moneda Estrella 2: Tienes que correr como nadie para poder conseguir la moneda y volv rápido a la plataforma verde. Moneda conseguida
MUNDO Champiñón 1
Moneda Estrella 1: Avanza hasta una tubería amarilla rodeada por koopas rojos. Baja y usa los bloques POW. Moneda conseguida
Moneda Estrella 2: Entra por tubería dorada al lado del aro rojo. Como Mario dorado, destruye bloques hasta la moneda. Moneda conseguida
Moneda Estrella 3: Rebota sobre los koopas hasta esta columna situada casi al final... o, mejor, vuela como Mario Tanuki. Moneda conseguida
MUNDO Champiñón 2
Moneda Estrella 1: Nada por la parte inferior y, en cuanto la veas, ve raudo hacia ella o una pared la bloqueará. Moneda conseguida
Moneda Estrella 2: Tras el banderín, en el primer hueco que se abre del techo encontrarás tu moneda. Moneda conseguida
Moneda Estrella 3: En la zona infestada de peces globo, métete rápido en la cañería de la esquina superior izquierda. Moneda conseguida
M. Champ. Mansión
Moneda Estrella 1: Según empiezas, entra por la puerta de la izquierda y pulsa el interruptor naranja de la derecha. Moneda conseguida
Moneda Estrella 3: Vuela con Mario Tanuki por encima de la puerta del jefe para la alcanzar la última moneda. Moneda conseguida
MUNDO Champiñón A
Moneda Estrella 1: En la tercera plataforma, espera a que la bola de pinchos te abra el camino hasta la moneda. Moneda conseguida
Moneda Estrella 2: Cuando veas que el camino se bifurca por una pared, métete por la derecha... et voilà. Moneda conseguida
Moneda Estrella 3: Pulsa el interruptor naranja de la derecha. La gran bola de pinchos destruirá las otras dos bolas. Moneda conseguida
MUNDO Champiñón B
Moneda Estrella 1: Golpea el segundo bloque POW y súbete a la enredadera que tu izquierda para acercarte a ella. Moneda conseguida
Moneda Estrella 2: Golpea el bloque POW junto al Chomp-Chomp y súbete al grupo de enredaderas de la derecha. Moneda conseguida
Moneda Estrella 3: Golpea a los koopas que se pasea entre los bloques de ladrillos par que aparezcan más enredaderas. Moneda conseguida
M. Flor de Fuego 2
Moneda Estrella 1: Avanza hasta encontrarte con un grupo de cuatro arañas. Entre la tercera y la cuarta está la moneda. Moneda conseguida
Moneda Estrella 2: Tras el banderín, avanza hasta la liana y desde ella salta para caer sobre una noria sobre el agua. Moneda conseguida
Moneda Estrella 3: Casi al final, salta de liana en liana hasta las arañas. Sobre la segunda encontrarás la última moneda. Moneda conseguida
M. Flor de Fuego 3
Moneda Estrella 1: Antes de llegar al banderín, ve subiendo por los champiñones rosados hasta alcanzar la cima. Moneda conseguida
Moneda Estrella 2: Con Minimario, entra por la tubería pequeña. Entra en la tubería con forma de cruz y te propulsará. Moneda conseguida
Moneda Estrella 3: Con Minimario salta sobre los koopas a la derecha de la segunda tubería verde y la encontrarás. Moneda conseguida
MFF - Castillo
Moneda Estrella 1: Usa un Bomb-omb para destruir plataforma sobre la moneda. Moneda conseguida
Moneda Estrella 3: Verás la tercera moneda bajo una plataforma multicolor. Usa una nube de lakitu para cogerla. Moneda conseguida
MUNDO Estrella 1
Moneda Luna 1: Pisa el interruptor azul para abrir un acceso y déjate caer. Debajo hay una tubería que te propulsa. Moneda conseguida
Moneda Luna 2: No corras riesgos: lanza un caparazón para que la golpee. Moneda conseguida
Moneda Luna 3: Está antes de llegar al banderín del final del nivel. Qué fácil. Moneda conseguida
MUNDO Estrella 2
Moneda Luna 1: La verás en tu avance sobre la plataforma móvil. Fácil de nuevo. Moneda conseguida
Moneda Luna 2: Lanza un caparazón de koopa par que toque la moneda y será tuya. Moneda conseguida
MUNDO Estrella 5
Moneda Luna 1: Monta en la nube de Lakitu y sube siguiendo la estela de monedas. Moneda conseguida
Moneda Luna 2: Fíjate en esa plataforma. Pósate encima y espera a que descienda... pero cuidado no te vayas a caer. Moneda conseguida
Moneda Luna 3: Casi al final del nivel, coge otra nube y asciende hasta entrar por una tubería verde. Moneda conseguida
MUNDO Estrella 6
Moneda Luna 1: Verás la moneda según avanzas por el nivel en un hueco situado en la parte superior de la pantalla. Moneda conseguida
Moneda Luna 2: Métete por una tubería rosa situada en el techo para acceder a la zona donde se encuentra la moneda. Moneda conseguida
Moneda Luna 3: Poco antes de llegar a la tubería azul que te lleva a la meta encontrarás la última moneda. Moneda conseguida
MUNDO Estrella 7
Moneda Luna 1: Súbete a la plataforma del medio salta rápidamente antes de caer e el charco de lava. Moneda conseguida



**Moneda Estrella 2:**
Salta sobre el koopa tan alto como puedas para alcanzarla.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Coge el Minichampiñón para atravesar como Minimario un estrecho pasadizo hasta la moneda.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 4-B



**Moneda Estrella 1:**
Cruza desde la derecha de la plataforma que hay sobre ella y camina tras las esferas eléctricas.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
A mitad de nivel, rompe los ladrillos a la derecha de las 3 tuberías azules y avanza por ahí.
Moneda conseguida ☐

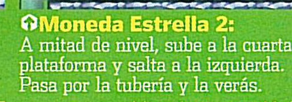


**Moneda Estrella 3:**
Al final del recorrido, coge el caparazón de un koopa y lánzalo para que atraviese la moneda.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 4-C



**Moneda Estrella 1:**
Súbete a los bloques ladrillo que hay debajo y salta desde ellos.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
A mitad de nivel, sube a la cuarta plataforma y salta a la izquierda. Pasa por la tubería y la verás.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Casi al final del nivel, asciende de nuevo con una nube de lakitu e introdúcete en otra tubería.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 5-3



**Moneda Estrella 1:**
Al lado del banderín, hay tres cañerías. Propúlsate con la de la derecha para llegar a la moneda.
Moneda conseguida ☐



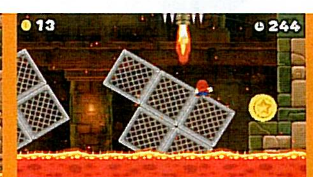
**Moneda Estrella 2:**
Mengua con un Minichampiñón y métete en la tubería grande (entre dos normales) para salir disparado.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:**
Cerca de la meta hay cinco tuberías verdes. Métete por la tercera y te propulsará hacia la moneda.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 5-Torreón



**Moneda Estrella 1:**
La verás en tu camino. Sólo salta con cuidado a la verja de debajo.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
En el momento en que se separe la verja en dos partes, sitúate en la del margen derecho.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Por contra, si te quedas en la verja del lado izquierdo te conducirá hasta la tercera moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
En la segunda mitad del nivel, hay una tubería que te propulsa hasta la zona en la que está la moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Otra moneda sobre el vació... Intenta rebotar sobre una bala.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 5-6



**Moneda Estrella 1:**
Pulsa el interruptor rojo para activar una pasarela que te permitirá alcanzar tu objetivo.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Utiliza el muelle para alcanzar la moneda. Las flores piraña no suponen aquí un gran peligro.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:**
Como Mario Gigante, destruye el bloque en el que se encuentra retenida la tercera moneda.
Moneda conseguida ☐

## Castillo MUNDO 5



**Moneda Estrella 1:**
A la izquierda de la segunda flor piraña, activa dos bloques ocultos y entra en la tubería roja.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Espera a que la verja ascienda y puedas descolgarte. ¡Cuidado, tienes que ser muy rápido!
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Enfrente de la meta, salta en el lado derecho de la plataforma para activar un bloque con enredadera.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 6-Mansión



**Moneda Estrella 1:**
En la misma estancia en la que empiezas, desciende por la esquina inferior derecha y luego sube.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Presiona los interruptores naranja para ir descubriendo pasadizos que te conducirán a la segunda moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Pasa por la puerta con el cartel de dirección opuesta. Ve hasta una sala con un interruptor naranja.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 6-2



**Moneda Estrella 1:**
Utiliza el muelle para alcanzar la primera moneda sin problemas.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Prosigue tu viaje en barco y la encontrarás encerrada dentro de unos bloques de ladrillo.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Usa una bomba para romper la pared tras la cual está la moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Cerca del primer pájaro hay un bloque con una "?". Sobre él, un bloque oculto con una enredadera.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Rebota contra la pared para no caer al vacío. Cuidado con los Boo.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO 6-5



**Moneda Estrella 1:**
Entra en la tubería roja antes de llegar al banderín. Ahora toca correr y esquivar bolas de fuego.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:**
Haz que la bola de pinchos destruya los bloques para poder coger la moneda bajo ellos.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Procura que esas dos enormes bolas de pinchos no te destrocen en tu intento de conseguir la moneda.
Moneda conseguida ☐

## Castillo MUNDO 6



**Moneda Estrella 1:**
Sobre la tercera columna de fuego del nivel, hay un bloque oculto que te permite llegar hasta ella.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Tienes que correr como nadie para poder conseguir la moneda y volver rápido a la plataforma verde.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO Champiñón 1



**Moneda Estrella 1:**
Avanza hasta una tubería amarilla rodeada por koopas rojos. Baja y usa los bloques POW.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Entra por tubería dorada al lado del aro rojo. Como Mario dorado, destruye bloques hasta la moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Rebota sobre los koopas hasta esta columna situada casi al final... o, mejor, vuela como Mario Tanuki.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO Champiñón 2



**Moneda Estrella 1:**
Nada por la parte inferior y, en cuanto la veas, ve raudo hacia ella o una pared la bloqueará.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:**
Tras el banderín, en el primer hueco que se abre del techo encontrarás tu moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
En la zona infestada de peces globo, métete rápido en la cañería de la esquina superior izquierda.
Moneda conseguida ☐

## M. Champ. Mansión



**Moneda Estrella 1:**
Según empiezas, entra por la puerta de la izquierda y pulsa el interruptor naranja de la derecha.
Moneda conseguida ☐

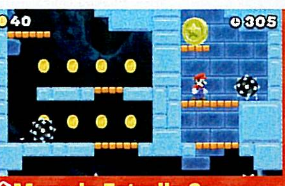


**Moneda Estrella 3:**
Vuela con Mario Tanuki por encima de la puerta del jefe para la alcanzar la última moneda.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO Champiñón A



**Moneda Estrella 1:**
En la tercera plataforma, espera a que la bola de pinchos te abra el camino hasta la moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Cuando veas que el camino se bifurca por una pared, métete por la derecha... et voilà.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Pulsa el interruptor naranja de la derecha. La gran bola de pinchos destruirá las otras dos bolas.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO Champiñón B



**Moneda Estrella 1:**
Golpea el segundo bloque POW y súbete a la enredadera que tu izquierda para acercarte a ella.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 2:**
Golpea el bloque POW junto al Chomp-Chomp y súbete al grupo de enredaderas de la derecha.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:**
Golpea a los koopas que se pasean entre los bloques de ladrillos para que aparezcan más enredaderas.
Moneda conseguida ☐

## M. Flor de Fuego 2



**Moneda Estrella 1:**
Avanza hasta encontrarte con un grupo de cuatro arañas. Entre la tercera y la cuarta está la moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Tras el banderín, avanza hasta la liana y desde ella salta para caer sobre una noria sobre el agua.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Estrella 3:**
Casi al final, salta de liana en liana hasta las arañas. Sobre la segunda encontrarás la última moneda.
Moneda conseguida ☐

## M. Flor de Fuego 3



**Moneda Estrella 1:**
Antes de llegar al banderín, ve subiendo por los champiñones rosados hasta alcanzar la cima.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 2:**
Con Minimario, entra por la tubería pequeña. Entra en la tubería con forma de cruz y te propulsará.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Con Minimario salta sobre los koopas a la derecha de la segunda tubería verde y la encontrarás.
Moneda conseguida ☐

## MFF - Castillo



**Moneda Estrella 1:**
Usa un Bomb-omb para destruir la plataforma sobre la moneda.
Moneda conseguida ☐



**Moneda Estrella 3:**
Verás la tercera moneda bajo una plataforma multicolor. Usa una nube de lakitu para cogerla.
Moneda conseguida ☐



## MUNDO Estrella 1

**Moneda Luna 1:**
Pisa el interruptor azul para abrir un acceso y déjate caer. Debajo hay una tubería que te propulsa.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Luna 2:**
No corras riesgos: lanza un caparazón para que la golpee.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Luna 3:**
Está antes de llegar al banderín del final del nivel. Qué fácil.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO Estrella 2

**Moneda Luna 1:**
La verás en tu avance sobre la plataforma móvil. Fácil de nuevo.
Moneda conseguida ☐

**Moneda Luna 2:**
Lanza un caparazón de koopa para que toque la moneda y será tuya.
Moneda conseguida ☐

## MUNDO Estrella 5

**Moneda Luna 1:**
Monta en la nube de Lakitu y sube siguiendo la estela de monedas.



**Moneda Luna 2:**
Fíjate en esa plataforma. Pósate encima y espera a que descienda... pero cuidado no te vayas a caer.



**Moneda Luna 3:**
Casi al final del nivel, coge otra nube y asciende hasta entrar por una tubería verde.

## MUNDO Estrella 6



**Moneda Luna 1:**
Verás la moneda según avanzas por el nivel en un hueco situado en la parte superior de la pantalla.



**Moneda Luna 2:**
Métete por una tubería rosa situada en el techo para acceder a la zona donde se encuentra la moneda.



**Moneda Luna 3:**
Poco antes de llegar a la tubería azul que te lleva a la meta encontrarás la última moneda.

## MUNDO Estrella 7



**Moneda Luna 1:**
Súbete a la plataforma del medio y salta rápidamente antes de caer en el charco de lava.